
¡YA LLEGÓ POR QUIEN LLORABAN!
WARIO ESTÁ DE REGRESO PARA REPARTIR SUS PREMIOS
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Artículo especial
20th
Además:
• Canales Nintendo
• Tips GhostSlayer
• CN Profile
SONIC
¡A dos décadas de su salida!
Revisamos: LEGO Pirates of the Caribbean, Dead or Alive Dimensions, Steel Diver, Pac-Man & Galaga Dimensions, Bust-a-Move Universe, Monster Tale y The Sims 3
Año 20 No.5 010611
Precio $27.00 M.N.


LLEGA A NICK UNA HISTORIA MARAVILLOSAMENTE MÁGICA
Grachi
PRODUCCIÓN ORIGINAL
Estreno 2 de mayo
LUN. A VIE. 7PM
mundonick.com
/grachinick
@grachinick
nickelodeon

SUMARIO

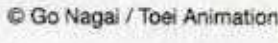

Página
48
© 2011 Nintendo


Página
66
© Nintendo


SUSCRÍBETE
LLAMANDO
Del DF: 5265 0990
Sin costo desde el interior
de la República:
01 800 849 9970
Suscríbete *on-line*
www.tususcripcion.com




Página
70


© Go Nagai / Toei Animation


Página
84
© 2011 Capcom


Página 40
© SEGA
© 2011 Tecmo
Página 50
Página 46
© 2011 Electronic Arts
© 2011 Disney
Página 36
Página 54
© 2011 Tecmo Koei

EDITORIAL

Año XX No. 5
Mayo 2011

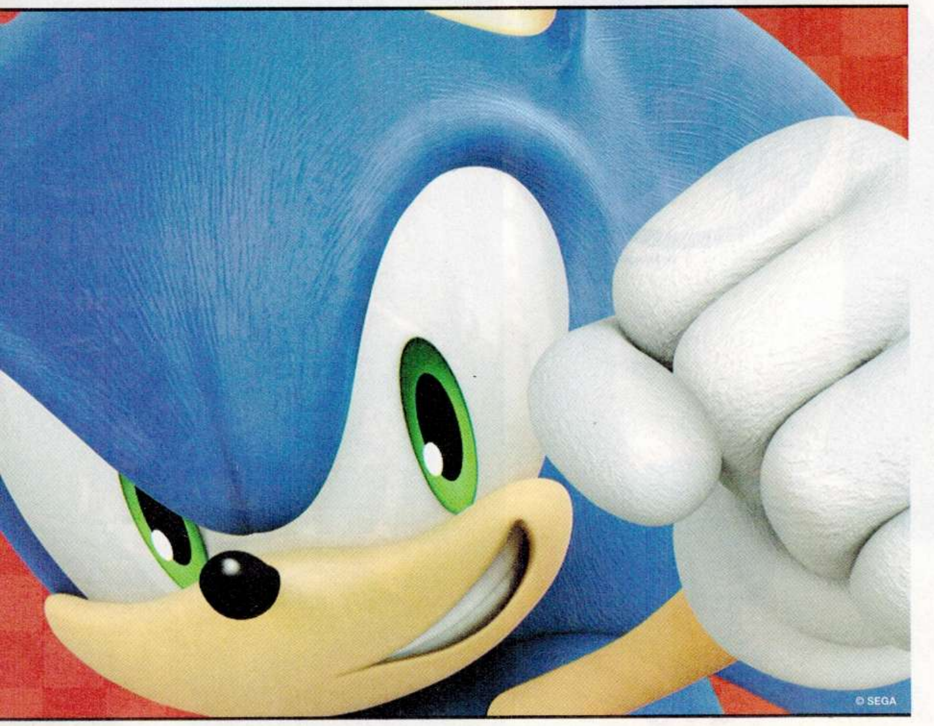
Comúnmente, cedemos los espacios a **Mario**, el personaje más importante que Nintendo haya creado, más que **Link** o **Donkey Kong** -y mira que ya es decir bastante-, pues si revisamos el *top of mind* de personajes de videojuegos, hasta quienes nunca han tocado una consola dicen **Mario**, tal vez por inercia, o porque en algún momento lo escucharon de sus amigos, hijos o vecinos... Pero hay otro que también es claramente identificable: **Sonic**, un erizo azul que surgiera a raíz de la urgencia de SEGA de competir contra el bigotón de Nintendo y que, a diferencia de **Alex Kidd**, vendiera más del millón de copias, lo que lo hizo redituable y candidato a nuevas secuelas. De hecho, este año se cumplirá su vigésimo aniversario, una razón más para que sea el digno representante de Nuestra portada.

Sonic ha diversificado su estilo de juego buscando nuevos horizontes que lo lleven a interactuar en conceptos deportivos, de acción, aventura, *pinball* y hasta de estrategia o *puzzles*; sin mencionar que también ha tenido sus hazañas en cómic y series de televisión (**Adventures of Sonic the Hedgehog**, **Sonic the Hedgehog**, **Sonic Underground**, **Sonic the Hedgehog: The movie** y **Sonic X**). Por tales motivos, en esta ocasión daremos a **Sonic** el lugar que merece; te comentaremos de sus inicios y cómo ha ido evolucionando, además de su rivalidad con **Mario**, que se vio en su máximo esplendor durante la década de 1990 a través de parodias y animaciones, que comenzaron a surgir en Internet. ¿Qué otras propuestas había antes de que SEGA se decidiera por el erizo azul? ¿Por qué es azul? ¿Quién ganaría en una pelea entre **Sonic** y **Mario**? De todo esto y mucho más te enterarás en el artículo principal de Club Nintendo de mayo.

¡Comencemos!



Síguenos en Facebook **Revista Club Nintendo** y Twitter **@RevistaCN**





Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez

ASESORA EDITORIAL
Irene Carol

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Marvin Rodríguez

DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"

DIGITAL

DIRECTOR EDITORIAL ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

DIRECTOR PROYECTOS DIGITALES
Karl-Heinz Jentjens Kraus

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Miguel Ángel Armendáriz

GROUP PUBLISHER
Carlos Pedroza Luna

PUBLISHER
Fabiola Andrade

VENTAS

DIRECTORA GENERAL DE VENTAS
Mara Domínguez

DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Mónica Del Alto Zárate
Héctor Lebrija Guiot
Enrique Matarredona Arrechea
Tel: 5261 2600

DIRECTORES ADJUNTOS DE VENTAS
Oscar Gaona Lozano
Christian Rojas

DIRECTOR DE MARKETING COMERCIAL
Adrián Muycelo

REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estevez

REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

OPERACIONES

DIRECTOR
Carlos Garrido

DIRECTORA DE MARKETING
Adriana Amaro Valdez

COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 20 N° 5. Fecha de publicación: Mayo 2011. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00.. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Quad/Graphics México DF, Emiliano Zapata #93, Colonia San Juan Ixhuatepec, C.P. 54180, Tlalnepantla, Estado de México, tel.: 57-15-03-93.

Impresa en Chile por: Quebecor World Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Santiago de Chile, Chile. Tel.: (562) 440-5700.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com


¿Ya estás jugando en 3D?
En Pilotwings Resort™ para la consola Nintendo 3DS, explora el ultra-envolvente mundo 3D de la isla Wuhu con tu propio personaje Mii ™. Al volar en avión, en ala delta o en una mochila propulsora puedes disfrutar de la emocionante sensación de estos deportes aéreos únicos.
NINTENDO 3DS
Mira hacia adentro.
nintendo3dscom/es
Usar controles parentales para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menos.
© 2011 Nintendo. Pilotwings Resort and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.
Nintendo

LA IMAGEN





Llega DOA al Nintendo 3DS

Dead or Alive, una de las más aclamadas series de peleas, hace su aparición por primera vez en una consola de Nintendo. Y vaya que los de Tecmo echaron la casa por la ventana, pues tanto escenarios como personajes lucen espectaculares. En cuanto al *gameplay*, tendrás uno de los estilos de juego más completos, pues reúne a diversos peleadores de disciplinas variadas; además, presenta a chicas muy atractivas.

Dead or Alive Dimensions página **50**



DR. MARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF.
También lo puedes hacer por correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com

¡Qué onda, mi querido **Doctor Mario**! ¿Cómo va en Mushroom Kingdom? ¿Ningún problema con **Bowser**? ¿Todavía no quiere una paliza? Ja, ja, ja. Bueno, aquí te dejo algunas preguntas.
1.- No he visto en el canal tienda en Consola Virtual el juego de **Pokémon Stadium** de Nintendo 64, ¿lo sacarán? ¿Ya salió pero lo quitaron? Por favor, infórmame.
2.- ¿Sacarán el juego de **Mega Man X** para la Consola Virtual? De todas las series, la de **Mega Man** es de mis favoritas.
3.- Cada seis años (más o menos) sacan una nueva consola de Nintendo, y ya mero es 2012, ¿todavía no hay noticia de la nueva consola?
4.- Ya había enviado una pregunta acerca del Wii que cada vez batallaba en leer el **Super Smash Bros. Brawl**, ahora lo tengo que poner como 30 veces y "a ver si lo lee". Todavía no he tenido tiempo de hacerle una limpieza interna. ¿Qué me recomiendas? Hacerle la limpieza o cambiarle el láser.
5.- ¿Qué juego de guerras hay para Wii? No he visto muchos, si tienes algunas recomendaciones que me puedas dar, te lo agradecería muchísimo, porque es el único tipo de juegos que no tengo en mi colección.
Bueno, es todo, ¡saludos!

Víctor Alanís Sierra
Vía correo electrónico

Hola, Víctor, ¿cómo te va? Para la Consola Virtual de Wii encontrarás **Pokémon Snap**, pero aún no han incluido ninguna de las versiones de **Pokémon Stadium**, ¿por qué? Lo desconocemos, pero sería uno de los grandes favoritos si lo anexaran a las descargas. Quizá lo estén reservando para un buen momento, pero por ahora nada se ha dicho.
Con gusto te informaré en el momento en que sepa algo.
Otra de las series que no ha pasado por la Consola Virtual es **Mega Man X**, la cual fue todo un suceso en el Super Nintendo y que, posteriormente, tuvo un respetable compendio para Nintendo GameCube. También vimos **Mega Man X: Command Mission** en GCN; sin embargo, por ahora Capcom no ha publicado nada de esta franquicia en Consola Virtual (aparte de algunos de la primera serie que ocurrió en NES y que continuaron como descarga a través de WiiWare). A nosotros también nos encantaría ver todas las entregas de **MMX** para descargarse y creo que a millones de fans también, así que esperemos que la compañía Capcom lo considere y nos dé pronto la sorpresa.
Se ha comentado que Nintendo no está en vías próximas de lanzamiento de una consola que supla al Wii; de hecho, así lo dijo Satoru Iwata días antes de la Game Developers Conference del pasado mes de febrero.
Con el paso del tiempo los rumores se han incrementado, pero no hay postura oficial de Nintendo sobre un sucesor del Wii -aunque seguramente ya están trabajando en algún proyecto.
De anunciarse algo sería durante la próximo E3 que se desarrollará en la ciudad de Los Ángeles a partir del 7 de junio.
Será un momento importante para Nintendo por sus nuevos anuncios, pero ¿hablarán sobre una nueva consola casera? Ya te lo platicaremos en nuestra cobertura del evento.
Lo más recomendable, cuando el lector no reproduce ciertos títulos, es mandarle a hacer una limpieza, pues muchas veces sólo tiene polvo acumulado y no es necesario cambiar el lente, a menos que éste se encuentre dañado y no reconozca ningún disco. Por último, hay muchos títulos de guerra, pero en particular te recomiendo la última entrega de franquicia **Call of Duty** (**BlackOps**); para mí, uno de los mejores que han aparecido para Wii.

¡Hola, **Doctor Mario**! Verás, soy un gran fan de **Castlevania** y tengo dos preguntas.
1- Vi a través de internet el juego **Castlevania Chronicles: Dracula´s Curse** (supuesta versión de **Castlevania III**), ¿habrá para Nintendo DS o como descarga para Wii en la tienda en línea?
2- Ayer estuve jugando **Castlevania: Circle of the Moon** del Game Boy Advance, ¿podrían decirle a los de la compañía de Konami si hicieran un *remake* de dicho juego para el Nintendo DS y que incluyera a **Hugh Baldwin** en dicha aventura con algunas mejoras?, por si acaso también a **Carmilla**.
Por mi parte es todo, pero por si acaso sería genial también un *remake* de **Castlevania Legends**, para saber la historia y aventura de **Sonia Belmont**. Si incluyen este correo electrónico en su revista del próximo mes, se los agradecería muchísimo.
Gracias y hasta entonces.

Alaín D. Salas Urbano
Cd. Acuña, Coahuila, México.

¡Qué tal, Alaín! Con certeza te digo que puedes ampliar tu colección de **Castlevania** con la tercera entrega que apareció en el NES, pero ahora a través de descarga virtual para Wii. A principios de 2009, para América, Konami puso en la Consola Virtual el juego **Castlevania III: Dracula´s Course**, una de las entregas más aclamadas del cazavampiros, en donde también veíamos a **Aluard**. Pero no lleva el nombre **Chronicles** como lo mencionas, pues le respetaron el título original. Actualmente, lo puedes descargar por la módica suma de 500 Nintendo Points (también encontrarás **Castlevania I** y **II**, por 500 Nintendo Points cada uno).
Es difícil saber si Konami desarrollará un *remake* de alguno de sus títulos anteriores, pero estaremos pendientes para cualquier comunicado que difunda la compañía. Lo que creo que sería más viable es que diseñen un título enfocado al potencial del Nintendo 3DS, no tanto como un *remake*, sino una historia original que seguramente será del agrado de quienes seguimos la tradición de **Castlevania**. Cualquier noticia, la informaremos en la revista.



Sería maravilloso que Capcom diera seguimiento a la franquicia **X** de **Mega Man**, ya sea en Wii o en el Nintendo 3DS, pues se trata de una de las series más aclamadas del justiciero azul. Desde que salió el compendio para el GameCube no hemos vuelto a saber nada más. ¿Se imaginan cómo sería una entrega de **Mega Man X** con todas las bondades del Nintendo 3DS?

¡Qué onda, amigos de Club Nintendo! Tengo una gran duda. Quiero saber si la compañía desarrolladora Square-Enix pretende realizar un *remake* del mejor RPG de la historia, me refiero a **Final Fantasy VI**. Es que se trata de mi juego de rol favorito y la edición del Game Boy Advance no me satisfizo del todo (principalmente, el nombre de los hechizos y la reedición de la música de ópera).

Razor García Zúñiga
Vía correo electrónico.

Sin lugar a dudas, **Final Fantasy VI** (conocido en América como **Final Fantasy III**) es de las mejores historias de la franquicia de RPG. Sin embargo, lo último que vimos de esta entrega fue la reedición que mencionas, en Game Boy Advance.
Para Nintendo 3DS se ha comentado que habrá nuevas proyectos; sin embargo, no han revelado cuáles serán, si se tratará de algún *remake* o de historias completamente originales. Lo más probable es que tanto Square-Enix, como muchos otros desarrolladores, den a conocer durante la próxima Electronic Entertainment Expo el nombre y características



de sus cartas fuertes para el resto de 2011 y parte de 2012. Así que será buen momento para ver qué nuevas sorpresas llegarán.

¡Hola, **Doctor Mario**! Te mando un saludo y un abrazote; también a Gus y a Pepe, por el excelente trabajo que han hecho con la revista, y por supuesto a toda la gente que trabaja en ella. Tengo una pregunta:
¿Sabes en dónde puedo comprar el juego **Fatal Frame 4** para Wii?, mi hermano me lo mostró, pero su Wii tiene *chip* y yo no lo quiero así, por eso deseo conseguirlo original (como varios juegos que ya tengo). Espero que me puedan ayudar. ¡Saludos!

Alejandro Guillén
Teoloyucan.

¡Qué tal, Alejandro! El juego **Fatal Frame 4** sí salió para Wii, pero por desgracia no llegó a nuestro continente; sólo existe la versión japonesa. Es un hecho lamentable pues al ver las imágenes resulta evidente que se trata de uno de los mejores títulos de horror que han salido para esta plataforma de Nintendo. En cuanto al *chip*, no es recomendable que lo pongas, pues además de que la piratería no es benéfica para las compañías, también resultaría un problema para tu consola, ya que perderías la garantía y corres el riesgo de que se dañe el *hardware* del Wii. Incluso las modificaciones con base en *software* no son recomendables, pues puedes corromper *firmware* de la consola y podría quedar inservible.

¡Hola, **Doctor Mario**! Tengo unas preguntitas que me tienen un poco ansioso.
1.- ¿Cuándo va a salir un nuevo juego de **Naruto** para Wii?
2.- ¿Por qué no hacen una sección especial de juegos que sólo hayan salido en Japón? Pero enfocándose a los juegos más renombrados o populares y de actualidad.
3.- ¿Es verdad (o sólo es un rumor) que se está trabajando en un nuevo juego llamado, **Naruto Shippuden Clash of Ninja Revolution 4**?

Jesús Roberto Sáenz
Chile

¡Hola, Jesús! No hay nada de **Naruto Shippuden** en camino para Wii o Nintendo DS, incluso lo que mencionas de **Clash of Ninja Revolution 4** es sólo un rumor, pero nada oficial. Lo que sí es un hecho es que para el Nintendo 3DS, la compañía Tomy, en conjunto con 505 Games, están desarrollando un nuevo título que llevará por nombre **Naruto Shippuden 3D The New Era**.
En esta ocasión será un juego de aventura, y no plenamente de peleas como se había visto en entregas portátiles anteriores; tu deber será combatir a los diferentes enemigos utilizando las técnicas más avanzadas que has visto en la serie.

¡Hola, **Mario**! Es la primera vez que escribo, así que me gustaría que me respondas estas preguntas:
1.- ¿Van a descontinuar el DS Lite con la llegada del 3DS como pasó con el NDS convencional? Porque no creo que vayan a descontinuar el NDSi, eso me lo esperaría mas con el Lite.
2.- Si la pantalla superior del Nintendo 3DS es más grande que la de abajo, ¿cómo le van a hacer para que sea compatible con juegos de Nintendo DS, NDS Lite y Nintendo DSi? También quiero preguntar si el *joystick* o comúnmente llamado "palanquita" iba a hacer compatible con los juegos de NDS/NDSi?

Carlos Cardiel
Morelia, Michoacán.

Nosotros también nos quedamos con ganas de jugar **Fatal Frame 4**, pues era una de las franquicias de horror que tanto esperábamos los fanáticos de Nintendo, más cuando la producción y desarrollo iba a tener al talento de Tecmo y Grasshopper (con Goichi Suda involucrado plenamente). Sin embargo, otro de igual calidad, como lo es **Silent Hill Shattered Memories**, sí llegó y puedo recomendarlo sin dudar ni un segundo.



Para muchos, el *Pad* direccional tradicional del Nintendo DS puede resultar un poco incómodo para juegos que requieran movimientos definidos y precisos, como los juegos de peleas o de automovilismo, así que jugarlos con el *Circle Pad* del Nintendo 3DS será una experiencia interesante.

Es un hecho que poco a poco van a dejar de producirse los modelos anteriores de Nintendo DS, desde el convencional hasta el Nintendo DSi. Pero no te preocupes, no ocurrirá de forma inmediata respecto del lanzamiento de su sucesora. Por ejemplo, el Nintendo 3DS ya está en las tiendas, pero aún encontrarás por algún tiempo más consolas Nintendo DSi y NDSi XL y, por supuesto, como puedes ver en las listas de lanzamiento, aún se producirán (por lo menos para este año) títulos para NDS. Con lo anterior, vemos que la transición existirá pero paulatinamente.
Efectivamente, el Nintendo 3DS tiene retrocompatibilidad con los títulos de Nintendo DS; bueno, con casi todos, pues hay algunos que utilizan el puerto de Game Boy Advance. Habiendo establecido lo anterior, ahora veamos ¿cómo se desplegará la imagen en pantalla? Muy sencillo, la pantalla superior del Nintendo 3DS es de mayores dimensiones que el Nintendo DS estándar, pero eso no significa que la imagen se deformará, pues en su lugar se escalará lo más posible, quedando unas barras de color negro a cada lado, así se mantendría la proporción de la imagen.
En cuanto al "*Circle Pad*", ya se comentó que es compatible con los juegos de NDS, por lo que ya podrás tener una forma diferente de control. Quizá los más beneficiados sean los juegos de carreras y peleas, ¿no crees?

Arte por correo:

Kimberly Gutiérrez; Nuevo Laredo, Tamaulipas.
Julio Alberto de la Rosa; Sta. Catarina, N.L.
Andrea Cecilia Zavala; Monterrey, Nuevo León.
Jorge Albornoz; Chillán, Chile
Diego Liam; Tapachula, Chiapas.
Leonardo Barrera; México, D.F.
Nicolas Urritia; Santiago, Chile.



El rombo de portada
El mes pasado estuvo en el pecho de **Guy**.

También puedes seguirnos en twitter @revistacn


INTERACTIVE
STUDIOS


Disney
PIRATAS del CARIBE
NAVEGANDO AGUAS MISTERIOSAS
MAYO 2011
Walt Disney

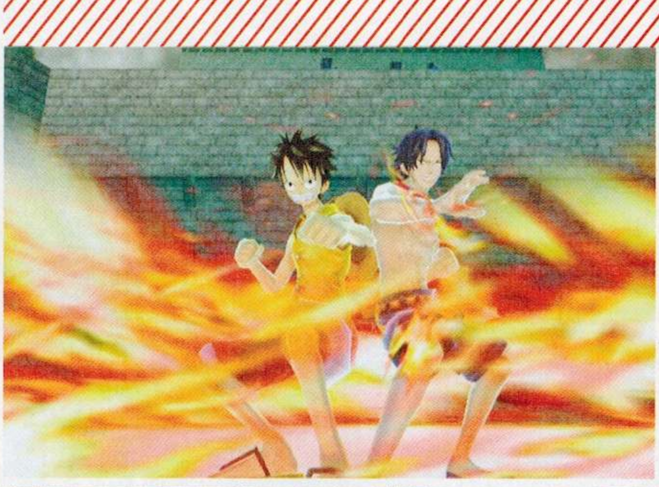


Fecha sin confirmar
Resident Evil: Revelations aún no tiene fecha de salida, pero se rumora que sería en 2012.

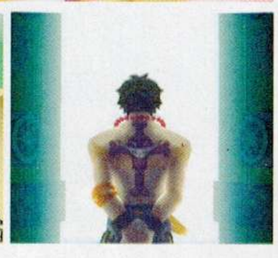


Lanzamiento nipón
Se ha anunciado que **Pandora's Tower**, un nuevo RPG para Wii, saldrá en Japón.

Otra gran serie de anime llegará en 3D









Unlimited Adventure para Wii fue una gran aventura de piratas.

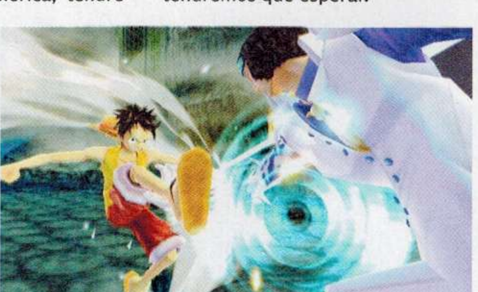
Junto con **Naruto** y **Dragon Ball**, **One Piece** es de los mejores animes de todos los tiempos, por lo que no se podía quedar sin adaptación para la consola portátil más revolucionaria de la actualidad, el Nintendo 3DS. Namco Bandai ya ha revelado las primeras imágenes de su proyecto, **One Piece Unlimited Cruise SP**, y algunos detalles que enseguida compartiremos contigo.

El juego mantendrá toda la acción que se ha visto en la pantalla chica; los personajes conservarán no sólo el atuendo que los ha hecho famosos, sino también cada uno de sus movimientos. De modo que podremos ver a **Luffy**, protagonista de la historia, alargar sus piernas y brazos mientras enfrenta a los demonios del mar.

One Piece Unlimited Cruise SP aparecerá en las próximas semanas en Japón (tal vez ya varios jugadores nipones lo estén disfrutando); de momento, no se tiene una fecha confirmada para América, tendremos que esperar para conocer los planes de Namco Bandai. Aunque confiando en el éxito de la serie, probablemente antes de que termine el año estará por aquí. Repito, tendremos que esperar.

Si nunca has visto **One Piece**, su trama tiene como protagonista a **Luffy**, un chico que después de comer una fruta obtuvo la cualidad de estirar sus extremidades, y ahora sueña con ser un pirata.







Los Supercampeones tienen competencia

Si pensabas que algunas de las técnicas vistas en las serie **Captain Tsubasa** eran una exageración, no has presenciado **Inazuma Eleven**, aquí las leyes de la física simplemente no existen... ¡Lo cual agradecemos bastante!, porque nos permite divertirnos con los capítulos de la animación y próximamente con un videojuego para Wii que está siendo desarrollado por los genios de Level-5. Por consiguiente, todas las dudas respecto de su calidad quedan aclaradas.



Los tiros especiales no podían quedarse fuera, son impresionantes.



Comienza una aventura en mar abierto



No es la primera vez que una mascota consigue un estelar, ya hemos visto títulos protagonizados por los **Chocobos**, en **Final Fantasy**.

Una de las series más famosas del mundo hará su primera aparición en Nintendo 3DS en próximas fechas. Nos referimos a **Dragon Quest**, mediante la entrega **Slime MoriMori: Dragon Quest 3**. Antes que nada, tenemos que aclarar que no estará ubicada en la línea temporal principal, sino en una alterna, en la que controlamos a un **Limo**, ese simpático personaje que parece una gota de agua que se ha vuelto legendario en la franquicia; es prácticamente como su mascota.



Esta escena nos hizo recordar el recorrido en las vías de **Donkey Kong Country**. Ojalá sea igual de bueno.

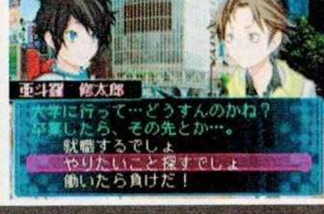
Aunque la historia no está del todo establecida, parece ser que deberemos crear nuestra propia embarcación para dirigirnos al océano y enfrentarnos a barcos piratas para dejarles claro quién manda en la zona. Pero no todo se realizará en el mar, la acción también llegará a tierra firme, donde los *puzzles* estarán a la orden del día, poniendo a prueba nuestra habilidad y agudeza visual como todo buen RPG.

No dudamos de los trabajos de Square Enix, estamos seguros de que será un gran título. Aún no tiene fecha de lanzamiento, pero esto no es tan malo ya que en el tiempo que permanecerá bajo desarrollo se pueden agregar nuevas características; confiamos en que algunas de ellas sean en línea. Pero, bueno, por el momento los dejamos con algunas imágenes para hacer más ligera la espera.

La batalla por el mundo aún no termina

Vaya que **Devil Survivor** está dando mucho de qué hablar. Primero se hizo oficial la traslación del primer capítulo a Nintendo 3DS (puedes checar los detalles en los Previos dentro de este mismo número), y ahora se confirma la secuela que millones de jugadores esperaban con ansias para Nintendo DS, lo cual no es para menos siendo que la primera parte fue en verdad extraordinaria.







Cada una de las personas que conozcas tiene algo importante que aportarte.

Devil Survivor 2 muestra que el NDS tiene aún mucha vida por delante. Atlus se está convirtiendo en un gran licenciatario.

En la primera parte luchamos contra algunos demonios que venían de otra dimensión. Ahora, en esta segunda parte, cambia la amenaza pero no el país invadido, ya que todo sigue realizándose en Japón, específicamente dentro de un colegio donde un grupo de estudiantes tendrán que hacer frente a una raza extraterrestre. Aún no se ha hablado del estilo de juego, pero tomando en cuenta que fue precisamente ese aspecto el que lo llevó a la fama, no dudamos de que lo vayan a mantener. Quizá sólo ofrecerán ligeros cambios en las opciones, pero en sí seguirá con los turnos en casillas al estilo **Ogre Battle**. Se tiene contemplado que aparezca este año, pero no hay fecha concreta; de cualquier manera, te mantendremos informado de sus avances. Ojalá responda con creces a las esperanzas que se tienen.

Es la primera vez que esta serie de futbol llega a la consola casera de Nintendo, pero la espera bien ha valido la pena ya que el Wiimote nos ayudará a tener una mejor experiencia de juego. Esto se verá reflejado desde el momento de acomodar los jugadores en el campo, lo cual se logrará con el puntero de la pantalla de una forma sencilla y rápida, de manera que permite lograr estrategias para todo tipo de partidos.

Los movimientos especiales son espectaculares, no son simples cinemas que se activan en el momento en que se realiza un tiro especial, están completamente en tiempo real, lo que acentúa la emoción de cada partido; un verdadero deleite para los seguidores del anime. Su aparición en nuestro continente no ha sido confirmada, pero esperemos que durante la E3 cambie esta situación.



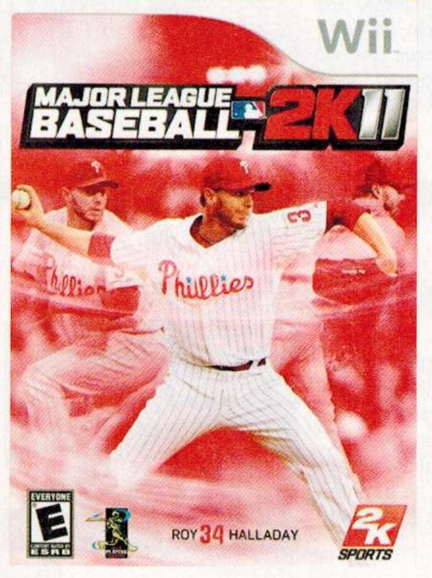
@tono_rodriguez
Twitter

Bienvenido una vez más a esta sección. Ya estamos a un mes de que se lleve a cabo la Electronic Entertainment Expo, de ahí saldrán muchas noticias. ¡Mantente al tanto! Por ahora, comencemos este mes de mayo con algunas notas y recomendaciones interesantes que he seleccionado para compartir contigo.

¡Inició el beisbol de las grandes ligas! ¿Eres fanático? Aquí la mejor opción

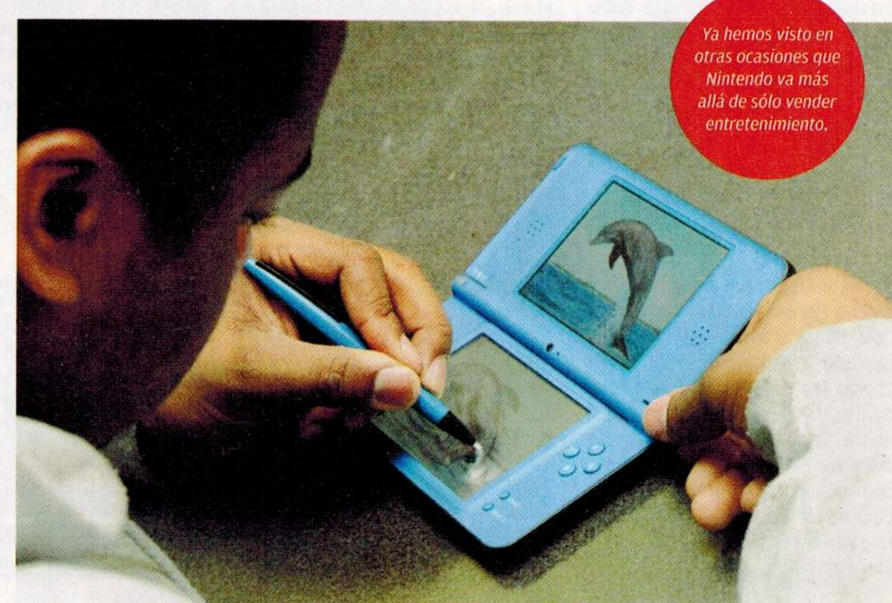
Hace unas semanas comenzó una nueva temporada en Estados Unidos del denominado rey de los deportes. Más de un centenar de juegos determinarán quiénes pasarán a postemporada para conocer al nuevo poseedor del trofeo de campeón.

2K Sports ha lanzado **Major League Baseball 2k11**, con todas las actualizaciones que se dieron en los equipos esta nueva temporada. Cambios de jugadores y más son parte de las novedades que nos brida el juego. Roy Halladay, lanzador de los Phillies de Philadelphia, es la imagen de portada. Él es ganador del premio Cy Young y sus números mejoran día tras día. La versión de Wii te ofrece una buena variedad de modos de juego: Quick Game, My Player, Home Run Derby, Online League, Franchise y Postseason. Puedes jugar desde un partido rápido, seleccionando a tu equipo favorito, hasta toda la temporada. Claro que también tienes la opción de conectar palos de vuelta entera en el modo de competencia de homerun. Como ves, es un juego muy completo; los gráficos son muy buenos y la opción de competencia en línea lo hace mejor aún. Sin duda, la mejor alternativa para los amantes del beisbol de Estados Unidos de Norteamérica, el mejor del mundo.



Cuando las consolas de videojuegos van más allá del entretenimiento. ¡Libera tu creatividad!

Ya es asunto del pasado pensar que los videojuegos son pasatiempos para chavos sin oficio ni beneficio. Poco a poco la industria cambió la perspectiva de los inquisidores, que señalaban a los juegos como algo malo. Aquí tenemos un ejemplo más de que ya son tiempos diferentes, pues Nintendo realiza un programa en el cual llevan a diferentes escuelas de la Unión Americana sistemas Nintendo DSi XL, con títulos de **Art Academy**, para incentivar la creatividad entre los alumnos. Educadores de artes visuales están trabajando en conjunto con la compañía en este proyecto.



Ya hemos visto en otras ocasiones que Nintendo va más allá de sólo vender entretenimiento.

El Nintendo 3DS recorre las ciudades para mostrarse

No hay mejor manera de conocer algo que teniéndolo en las manos. Esto es lo que ha hecho Nintendo con su nuevo portátil para mostrar sus funciones. Es muy fácil decir que el Nintendo 3DS es grandioso, pero sólo hasta el momento de dirigir nuestra vista a la pantalla 3D podemos darnos cuenta de los alcances de la consola. Es un proyecto enorme, que ha dado sus resultados, podemos verlo con el número de unidades vendidas en el mundo. En México también hemos tenido muchas demostraciones del sistema, en plazas comerciales, eventos públicos y más. Si aún no conoces el Nintendo 3DS, date una vuelta a una tienda departamental, seguro que encontrarás disponible una estación de juego.





OK Go y su video en 3D, de la mano con Nintendogs + Cats para N3DS

Todos los poseedores del juego de mascotas virtuales de Nintendo podrán (al momento de actualizar el sistema vía internet) ver el video de este grupo en tercera dimensión; la canción se llama **"White Knuckles"**, y muestra a varios caninos y una cabra, que han sido rescatados. Los perros demuestran sus habilidades y destreza subiendo y bajando sillas, mesas y escaleras. La cabra se limita a aparecer jalando a uno de los integrantes del grupo; es el momento más chistoso del video. El clip tiene más de 9.3 millones de visitas en el portal de Youtube, chécalo en su versión 2D. ¡La verdad, está genial! Se sacaron un 10 los chavos de OK Go; bueno, también los caninos que aparecen. Hay que darles su crédito, se lo tienen bien ganado.

Los conejos están de vuelta, ahora en 3D

Los **Raving Rabbids** llegan al Nintendo 3DS con toda su alegría y desfachatez. La serie ha tomado una fuerza impresionante, ha subido como la espuma y cada día tiene más juegos. Esta versión para el N3DS está basada en la idea de viajar en el tiempo, através de 60 niveles distintos, y con cambios de atuendo que dan mucha diversión al juego.

Las imágenes muestran un buen desarrollo gráfico, así como la idea de los periodos de tiempo en los que estaremos. **Raving Rabbids**, de Ubisoft, es una opción más que ya está disponible para Nintendo 3DS.

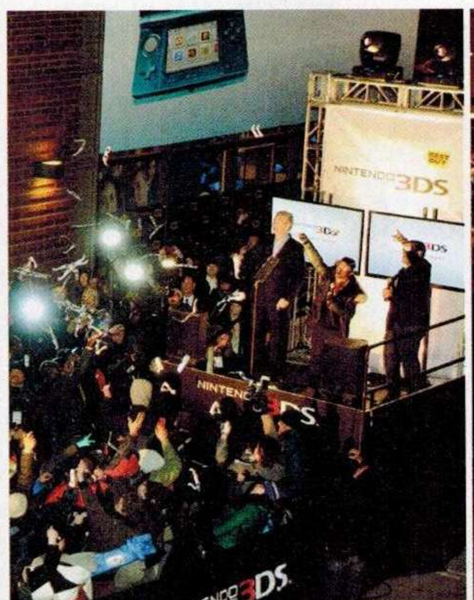






Así se vivió el gran lanzamiento del Nintendo 3DS en la ciudad de Nueva York

El presidente de Nintendo de América, Reggie Fils-Aime, fue el encargado de entregar el primer sistema vendido en América. El lugar estuvo repleto, ya que se anunció que habría toda una fiesta para celebrar la salida del Nintendo 3DS. Algunos fanáticos llegaron desde muy temprano a la tienda, incluso no faltó quien pasó la noche previa en la puerta del establecimiento, como Isaiah Triforce Johnson, el primero en tener el suyo.









Christie

Bella y peligrosa

Christie es analítica, callada, fría, e incluso insensible ante los demás. De cierta forma, es así debido a su actividad como asesina profesional. De hecho, toma su trabajo muy en serio y lo demuestra cada que le asignan una misión, pues hace hasta lo imposible por cumplir sus objetivos, sin importar el tiempo que requieran. En cuanto a su estilo de combate, es tan bella como letal, sus golpes pueden dejar aturdido hasta al más rudo personaje y tiene gran manejo de los golpes medios y bajos. Una de sus técnicas es el "tiger knee", que causa daño severo si se aplica correctamente.

Lugar de origen: **Inglaterra**
Altura: **1.77 m**
Peso: **57 kg**
Estilo de pelea: **She Quan**
Fecha de nacimiento: **18 de diciembre**
Ocupación: **Asesina, peleadora profesional**

Christie en la pantalla grande

Si no viste la película **DOA** (**Dead or Alive**)... ¿qué esperas? Aparte de que tiene buenas escenas de acción -y chicas muy sexys-, supera por mucho a otras tantas basadas en videojuegos; así que te la recomendamos bastante para antes de que compres el juego de N3DS a finales de mayo. En el filme, su personalidad varía respecto de lo visto en el juego, pues ahora la vemos más sociable y cooperativa con los demás luchadores; además, se muestra como una ladrona talentosa, que está asociada con **Max**. Por supuesto, aquí en lugar de tratar de aniquilar a alguien en específico, irá en busca del gran botín de **Donovan**, pero para conseguirlo deberá crear diversos distractores y luchar tan hábilmente como en los juegos.

La gladiadora de cabello blanco

Christie se ha convertido en una de las gladiadoras favoritas de los fans de **Dead or Alive** a pesar de que no fue de las primeras chicas en hacer su aparición en esta franquicia, pues la vimos a partir de la tercera entrega. Su historia comienza cuando es contratada por **Víctor Donovan** para eliminar a **Helena Douglas**, hija de **María** y **Fame Douglas**, por la rivalidad que había entre ellos. Entre sus objetivos estaban evitar que **Helena** participara y ganara el torneo e impedir que se siguiera inmiscuyendo en los planes de **Donovan**, para contrarrestar el poder de **Douglas**.

Uno de los secretos que guardaba la bella chica de cabello blanco es que fue la encargada de aniquilar a **María**, la madre de **Helena**, pues ese trabajo se adjudicaba injustamente a **Ayane**. La verdad salió a relucir, por lo que la rivalidad entre las chicas aumentó exponencialmente. **Christie** también es conocida como "Blood Soaked Hands", y se comenta que tiene tan sólo 24 años. Es una de las luchadoras de más altura, pero aun así es ágil y siempre está lista para el combate. Generalmente, la verás con el cabello blanco, aunque en la película la interpreta una rubia bastante atractiva (Holly Valance). En los videojuegos, su voz corresponde a las actrices April Stewart (EU) y Kotono Mitsuishi (Japón).

OCESA



12 MAYO

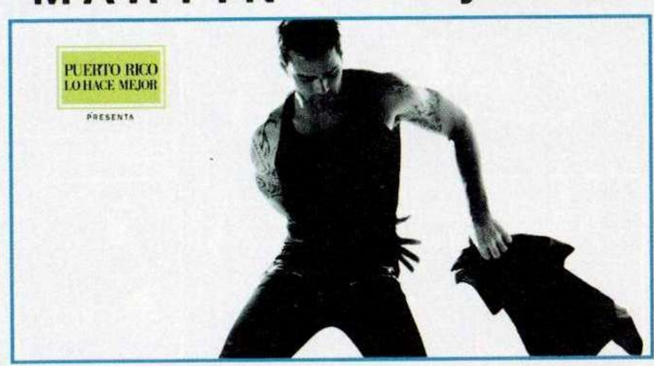


Banamex

PALACIO DE LOS DEPORTES Operado por OCESA

RICKY MARTIN

14 y 15 MAYO











CAMILA

TOURDEJARTE DE AMAR

20 MAYO



Banamex





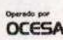
21 MAYO











MILEY CYRUS

26 MAYO











10 JUNIO











Boletos en ticketmaster.com.mx

Liverpool • Fábricas de Francia • Mixup • Gandhi
ETN • Turistar • Mega Comercial Mexicana
Bodega Comercial Mexicana

@ocesa_pop
OCESA.COM.MX



¡LLÉVATE DE REGALO al 42222

EL CONTENIDO QUE QUIERAS AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL!

Costo por suscripción: $30.26 IVA incluido. Renovación automática semanal.

DESCARGA IMÁGENES, APLICACIONES Y JUEGOS

APP DE REGALO

Envía CN APP + "CLAVE" al 42222

Ejemplo: CN APP AMOR




No olvides teléfonos, nombres o cumpleaños

MEMORIA

Este producto es sólo para diversión.





El oráculo te dirá como será tu siguiente vida

VIDA

Este producto es sólo para diversión.



¡Descubre si están hechos el uno para el otro!

AMOR

Este producto es sólo para diversión.

2007 magic software®




¿Quieres saber cuánto tiempo te queda de vida?

FINAL

Este producto es sólo para diversión.





¡Descubre tu suerte!

GALLETA

Este producto es sólo para diversión.



¡Twittea con tus amigos y famosos!

TWIT

Este producto es sólo para diversión.



¡Descubre lo que tus amigos y pareja están haciendo!

ESPIA

Este producto es sólo para diversión.



¡Una vez que empieces a jugar, no podrás parar!

BOTES

Este producto es sólo para diversión.



¡Bromea con tus cuates!

Envía GAS

Este producto es sólo para diversión.



Con el detector de cuernos nadie te será infiel.

Envía CUERNO

Este producto es sólo para diversión.



Tú también puedes tener un cuerpo de diez.

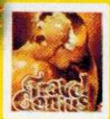
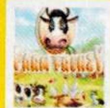
Envía CUERPO

Este producto es sólo para diversión.

JUEGOS DE REGALO

SHARK

Tendrás que pilotar tu fiel helicóptero KA-50 y hacer lo posible por restablecer la paz mundial.







TRAVEL | FARM | BETTY | CANON | DEPORTES | BARRAS

INSECTOS






CAFE | AGE | NEUTRON | PAINS | GUERRA | DOG



JEWEL

Juego basado en los rompecabezas clásicos, cuenta con más de cien niveles.






Envía CN JUEGO + "CLAVE" al 42222

Ejemplo: CN JUEGO JEWEL

¡¡¡Que pase el desgraciado!!!

DESCARGA DE REGALO la canción que tiene bailando a todos los mexicanos.

Envía CN LAURA al 42222

By 

Servicios sólo para México



WALLPAPERS

Envía CN FOTO + "CLAVE" al

42222

Ejemplo: CN FOTO BAKUGAN5


BAKUGAN7

BAKUGAN3


BAKUGAN5


BAKUGAN1


BAKUGAN2



BAKUGAN4


GUSANITO9


GUSANITO6


GUSANITO5

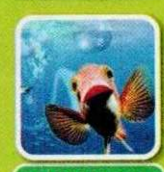

GUSANITO18


GUSANITO2


GUSANITO1


ANIMALES3


ANIMALES4


ANIMALES1

ANIMALES7


ANIMALES8

ANIMALES6


HIELO6


HIELO5


HIELO4


HIELO3

HIELO2


HIELO1





DESCARGA de REGALO

75 años en el mundo del cine

WALLPAPERS

Edición Especial

VALIENTE

PLANETA

NOVICIA

UVAS

DIABLO

MALVADA

JOVEN

DEPREDADOR

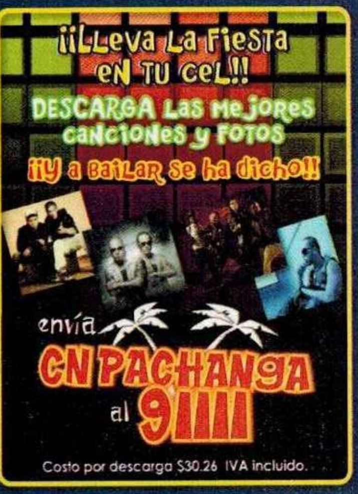
ROCKY

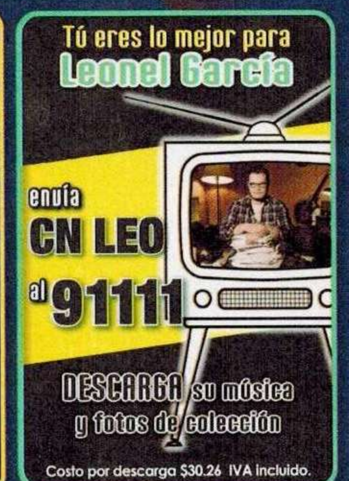
ALIEN

Envía CN FOTO + "clave"

al 42222

Ejemplo: CN FOTO ALIEN



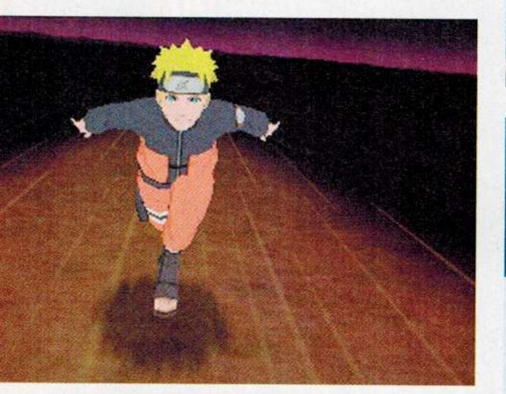
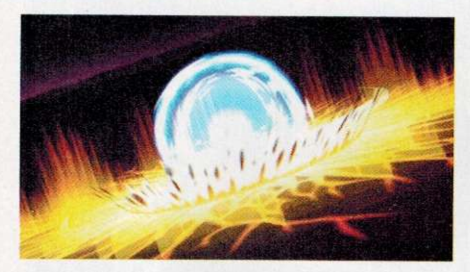





Naruto Shippuden: Ninrattai Emaki! Saikyou Ninkai Kessen!!

Namco Bandai / Nintendo 3DS

El camino de ninja tiene varios senderos



Era cuestión de tiempo para que este juego se anunciara para Nintendo 3DS, los ninjas legendarios de la aldea de Konoha no podían quedarse fuera de esta revolución, pero lo mejor de todo es que lo hacen con una historia original tomando como plano temporal la etapa **Shippuden** del anime, lo que en conjunto con las ventajas de la consola, crea uno de los títulos más esperados para los siguientes meses.

En este juego tendremos que enfrentarnos a nuevos guerreros, entre los que destaca una chica de nombre **Malice**, pero no será en los clásicos enfrentamientos al estilo **Clash of Ninja**, ya que el juego es de acción en plataformas. Lo interesante, es que no sólo debes recorrer los escenarios golpeando enemigos con **Naruto**, ya que la estructura de los mismos te invita a explorarlos y apoyarte en ellos para sacar ventaja de tus habilidades.

Ya que estamos hablando de los poderes con los que contarás, podemos adelantarte que la técnica de clonación de sombras, el Rasengan y el Rasen-Shuriken estarán disponibles para que termines con todos tus enemigos. **Uzumaki** no será el único ninja conocido que aparezca en la obra, ya que también lo harán **Gaara**, **Shikamaru**, **Sakura**, **Kakashi**, **Tsunade** y uno de los consentidos, **Sasuke**, quien hará gala de su Sharingan en varias partes de la historia.

Los efectos en 3D están muy bien logrados, no sólo en los movimientos especiales, también en los pequeños detalles como las hojas de los árboles que caen mientras avanzas por el bosque; la versión japonesa tendrá las voces originales del anime, para América... pues tendremos que esperar, porque aún no se hace oficial su lanzamiento, aunque con el éxito que han tenido todas las entregas de este personaje, no creemos que esta sea la excepción.

Este nuevo título de **Naruto** apunta muy alto, por lo que hemos podido ver hasta el momento, se colocaría sin problemas entre los mejores juegos de la consola, esperemos que pronto se comente algo sobre su salida, alegraría no sólo a los fans del anime, sino a todos los que gustamos de los buenos juegos de acción, ¿ya estarán preparando alguna aventura de este estilo para Wii? después de tantos juegos de pelea sería una buena forma de continuar con las aventuras de estos ninjas de Konoha.

> Lo interesante de estas adaptaciones es que no toman la historia del anime al pie de la letra. Esto permite que lo disfrutemos como un capítulo nuevo.










Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked

Atlus / Nintendo 3DS

La ciudad tiene una sola esperanza... tú

Uno de los mejores juegos que se han lanzado para Nintendo DS es, sin duda, **Devil Survivor** de Atlus, una auténtica joya del género RPG, que ahora gracias al éxito que alcanzó se ha decidido que vea la luz en la nueva consola 3D de Nintendo; claro, sacando provecho de las nuevas características técnicas. Así que si no pudiste disfrutar de él en su momento, no te preocupes, esta nueva versión promete superar el original.

La historia tiene lugar en Tokio, donde un grupo de jóvenes se ven en problemas al quedar atrapados en una zona en cuarentena. La restricción no se dio por algún virus o problema con el terreno, sino por una invasión de demonios... Así es, o sea que el problema es grave, debes sobrevivir a como dé lugar y de paso terminar con la amenaza de que de la noche a la mañana ha vuelto a la capital de Japón un caos.

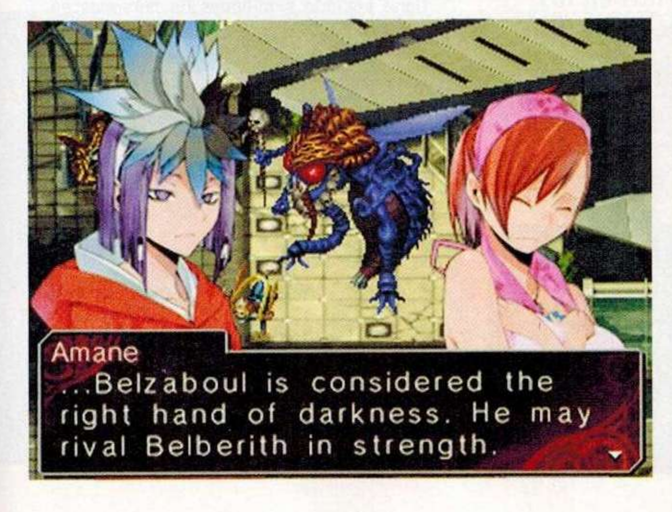
¿Cómo enfrentar a los demonios? Pues como no cuentas con agua bendita o espadas, tendrás que usar tu inteligencia. Uno de los jóvenes perdidos modifica un pequeño aparato que les permite invocar demonios de otra dimensión. Pero no creas que esto aumentará la tragedia, más bien las criaturas que invoques por medio del dispositivo estarán de tu lado; combatirás fuego contra fuego.

Las peleas se realizarán en zonas cuadriculadas, como si fueran un tablero de ajedrez. Cada espacio representa los lugares que puedes moverte; mientras mejor ubicación tengas, más daño causarás a tus adversarios. Tanto en la pantalla inferior como en la superior (dependiendo de las circunstancias del juego) podrás ver el estatus de tus demonios, lo que te permitirá tomar mejores decisiones en el campo de batalla.

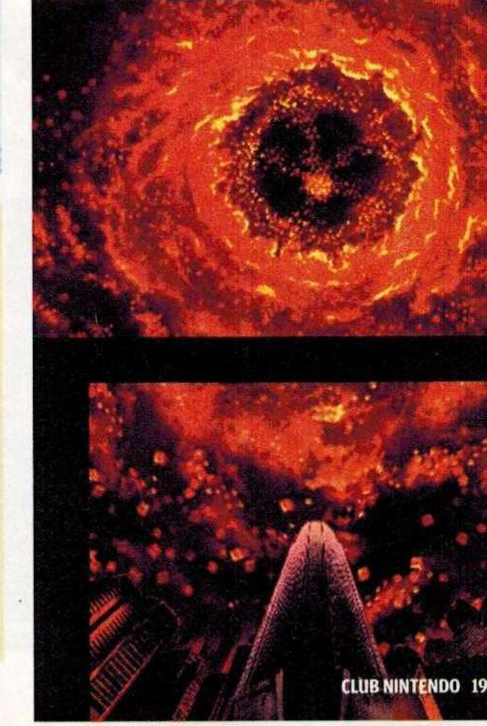
Devil Survivor para Nintendo 3DS mantiene la esencia del original; sin embargo, no se basa totalmente en ello para triunfar, aprovecha los efectos de la plataforma para adentrarnos más en la aventura; aún está en desarrollo, y es muy probable que veamos modificaciones en los finales o personajes. Cuando tengamos más información acerca de fecha de lanzamiento se las haremos saber, así que estemos pendientes con lo que parece ser uno de los lanzamientos más esperados.



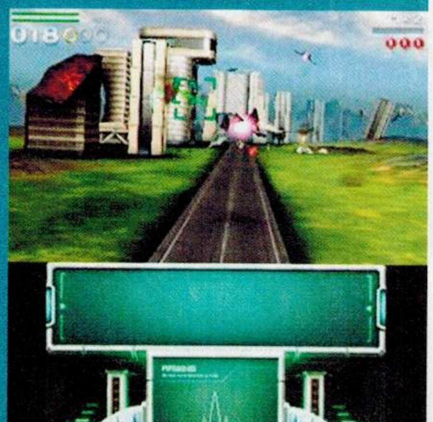




Los gráficos estilo anime son un referente de la primera entrega, que por suerte se mantiene intacto en la secuela.













Todos estamos ansiosos de ver esta obra ya en nuestras consolas, principalmente por las escenas con libertad de movimiento, que nos permiten dar giros y enfocarnos en los enemigos o elementos que consideremos más importantes en el momento.



Star Fox 64 3D

Nintendo / Nintendo 3DS

De regreso al espacio

Sólo después de **Ocarina of Time**, el juego más esperado para Nintendo 3DS es **Star Fox 64 3D**, el *remake* del original que disfrutáramos en 1997 para Nintendo 64. La historia nos pone al mando del equipo **Star Fox**, comandado por **Fox McCloud**, hijo del legendario **James McCloud**. El resto del equipo lo conforman **Peppy Hare**, **Falco Lombardy** y **Slippy Toad**, quienes deben hacer frente una vez más a **Andross**, un tirano que desea gobernar el sistema Lylat.

Su anuncio fue por demás inesperado, todos lo creíamos que sería para Wii, pero Nintendo decidió revivir la que es considerada por muchos como la mejor aventura de **Star Fox**, y qué mejor manera de hacerlo que en el Nintendo 3DS. De entrada, se nota una gran mejora gráfica, las texturas son más reales, al igual que los movimientos de las naves enemigas.

Toda la acción la verás en la pantalla superior, al mismo tiempo que los indicadores de energía, bombas y aros. En las imágenes que se han revelado hasta ahora se puede apreciar que la pantalla inferior sirve para observar los controles, pero dudamos de que esto se quede así en la versión final ya que puede servir mejor como un enorme radar, o bien para activar las bombas mediante un toque con el *Stylus*. Pero esto por ahora es un misterio.

En la versión para Nintendo 64 todos los niveles se podían completar de dos maneras, lo que permitía cambiar el destino del equipo de acuerdo con los resultados. Consideramos que esta cualidad no sólo debe conservarse, sino también alterarse un poco para que en lugar de dos caminos sean tres los que se desbloqueen.

Aunque no se ha comentado algo oficial, la característica que todos esperamos que posea es la de enfrentamientos vía Wi-Fi. Sin duda, esta opción en Nintendo 64 aún tiene jugando a millones de personas en todo el mundo, pero de incluirse en 3DS sería un fenómeno pues ya no necesitarías estar con tus amigos en el mismo lugar, e incluso conocerías técnicas de otros jugadores. Confiamos en que en la E3 se den más detalles no sólo de las modalidades en línea, sino también de su fecha de aparición.

Star Fox 64 es todo un clásico, y los programadores lo saben muy bien, por lo que no tenemos dudas de que esta nueva versión para Nintendo 3DS representará el avance que todos hemos esperado por años: la perfección en un título que ya tiene más de una década.







BlazBlue Continum Shitf II

Arc System Works / Nintendo 3DS

La victoria no tiene significado si no se logra con estilo

Parece que los aficionados a los juegos de pelea estarán felices durante mucho tiempo, y es que el Nintendo 3DS será todo un coloso en este género. A **Super Street Fighter IV 3D Edition** y **Dead or Alive Dimensions** hay que sumar **BlazBlue Continum Shift II**, una obra de Arc System Works, que promete ser un verdadero espectáculo.

Si el nombre de este juego no te parece atractivo, sólo te diremos que está siendo desarrollado por los creadores del excelente **Guilty Gear**, que tuviera una versión para Nintendo DS y otra para Wii. Por lo anterior, el estilo de pelea es similar, en dos dimensiones, la perspectiva que mejor le va al género.

Lo interesante de **BlazBlue** es su velocidad, se juega a un ritmo frenético, en el que tienes que pensar rápido si no quieres verte sorprendido. Los combos aéreos son claves para los combates; tienes que aprender a conectar a tus rivales después de lanzarlos, de lo contrario estarás en clara desventaja. Los movimientos especiales, como sucede desde **Guilty Gear**, son muy llamativos; verás luces por toda la pantalla mientras tu contador de golpes se incrementa dramáticamente.

Gracias a los controles de la consola se podrá disfrutar de manera tradicional, justo como millones de seguidores exigían. Lo que aún no se sabe es si la pantalla táctil tendrá algún tipo de utilidad, justo como en el juego de Capcom, lo cual sería una fantástica idea para los jugadores que están comenzando a disfrutar de este género.

Otro de los aspectos que esperamos posea **BlazBlue** es comunicación Wi-Fi, las retas con otras personas del mundo no pueden quedar fuera, sobre todo cuando se cuenta con un *gameplay* tan adictivo como el que diseñaron los creativos de Arc System Works. Desafortunadamente, no tiene fecha de salida contemplada, pero se cree que será antes de que termine el año. ¿Qué otro juego de pelea quisieras ver en 3DS? ¿**Mortal Kombat**?



Este tipo de juegos son los que todos deseamos ver en la consola. Esperemos que la compañía se dé cuenta de que en Wii también pueden crear títulos del género sin ningún tipo de problema.





Minijuegos con mucha acción

Rio

THQ / Wii / Nintendo DS

La curiosa aventura de este personaje inicia con el viaje al exótico territorio sudamericano para conocer a **Jewel** y a otro grupo de aves que viajarán por todo Río de Janeiro esquivando pelotas de futbol, recolectando frutas tropicales y explorando diferentes niveles en la playa. Un punto interesante es que se trata de un título *multiplayer* en el que **Blu** es el personaje principal, pero si compartes la aventura con tus amigos, ellos podrán tomar el control de las demás aves.

Rio: The Videogame se centra en el concepto de minijuegos, ofreciéndonos un total de 40 microactividades. Es similar a lo que has visto en otros títulos, como **Wii Party** o **Mario Party**, pero en general estos están más enfocados para los pequeños jugadores. Para iniciar el juego podrás elegir entre seis personajes principales: **Blu**, **Jewel**, **Pedro**, **Raphael**, **Nico** y **Eva**, realmente no hay ninguna diferencia en *gameplay* entre ellos, así que escoge el que más te agrade para iniciar la contienda.

Dentro del juego encontrarás cinco diferentes modalidades, en la correspondiente a Story notarás detalles similares a los que ocurrieron en la pantalla grande. Mientras que en otras opciones de juego, como Carnaval, Carnaval Wheel, Party y Garland Gala, te mantendrán inmerso en una cascada de minijuegos de múltiples estilos, como la rueda de la fortuna, o tiro al blanco... donde tú serás el blanco, pues los curiosos chimpancés y otros enemigos de **Blu** se encargarán de arrojarte todo tipo de artillería para hacerte fallar.

Lo mejor de todo es que tus amigos podrán entrar en la acción en cualquier ocasión, es decir, no importa el momento en que lleguen, podrán incorporarse con sólo presionar un botón, y así la diversión se incrementará exponencialmente.

Encuéntralo también en Nintendo DS

Si quieres llevarte la acción de **Rio** a donde quiera que vayas, lo puedes hacer a través de la versión especial para Nintendo DS. Aquí tendrás una adaptación interesante de la versión de Wii, sólo que se integrarán opciones adicionales para aprovechar las cualidades únicas de la consola. Por ejemplo, el uso de la Nintendo DSi Camera para que te tomes una foto, o a alguno de tus amigos, para incrustarla en el juego y te unas a la fiesta de Samba. De igual manera, estará el modo *multiplayer* a través de la comunicación entre consolas.

En cuanto a la temática e historia, se ofrece un planteamiento completamente distinto mediante un sistema de juego basado en el ritmo. Al igual que el protagonista de la película, **Blu**, podrás utilizar el *Stylus* para descubrir ritmos latinos y Hip Hop mientras navegas a través de 20 minijuegos y siete zonas coloridas de aquel paraíso sudamericano. Como es de esperarse, a través de la opción multiplayer podrás conectarte con otros jugadores para competir en las diferentes modalidades.

Sin lugar a dudas, este título será atractivo para los pequeños jugadores, quienes podrán expandir las aventuras que vieron en la pantalla grande a través de los novedosos minijuegos que ofrecen tanto la versión portátil como la casera, mismas que, por cierto, fueron desarrolladas por la compañía THQ.



Los minijuegos son variados, y muchos de ellos se concentran en elementos musicales que te harán sentir el calor de Brasil en la comodidad de tu casa.



Hasta cuatro jugadores (en Wii) simultáneos pueden participar en esta aventura llena de diversión, fiesta y samba. El juego está disponible desde el pasado 15 de abril, así que ya puedes echarle un ojo.





El deporte blanco nunca había brillado tanto

Top Spin 4

2K Sports / Wii





Nada como un partido en parejas para disfrutar de un fin de semana con los amigos. La emoción no se detiene hasta que el juego termina.



Todos los personajes tienen los movimientos que han consagrado a los jugadores profesionales.









Si hay un deporte que había quedado a deber en las recientes generaciones en cuanto a adaptaciones a consola se refiere, sin duda es el tenis, ya que salvo alguna excepciones (la serie **Mario Tennis**) no había levantado como se esperaba. Eso al menos hasta ahora, que 2K sports nos trae **Top Spin 4** para Wii, el mejor juego de este deporte que se haya visto en años y que esperamos represente el despunte que todos deseamos.

¿Cuál es el factor clave para el éxito de este juego? El realismo. Antes era verdaderamente frustrante realizar una devolución y que la pelota no tuviera el efecto que nosotros deseábamos, sobre todo cuando se trataba de un *match point*. Por fortuna, ahora ya no es así, podremos realizar todo tipo de golpes a la pelota para que siempre caiga en el lugar correcto, aunque claro, algunas veces dependerá del jugador que estés usando.

Ya que estamos hablando de los tenistas, en este título se dan cita los mejores del mundo... claro, sus contrapartes virtuales, pero tienen todas las virtudes y defectos de los originales. Algunos que encontrarás son: Rafael Nadal, Boris Becker, Andy Murray, James Blake, Roger Federer, Andre Agassi, Jelena Janko y Pete Sampras.

Visualmente es muy bueno. No solamente los escenarios y las texturas, sino también los movimientos de los jugadores, son perfectos, no se notan acartonados, lo que permite que te concentres al cien en los partidos, situación que se agradece en momentos donde la pelota va y viene sin que alguien pueda romper los envíos del adversario. Otra de las características más importantes que este juego ofrece es la física de la pelota. Ahora no batallarás para darle el efecto requerido; un pequeño toque bastará para que su trayectoria o efecto cambie, lo que permite colocar la bola justo en la línea sin muchos contratiempos.

Antes, las canchas eran solamente una escenografía, no afectaban el partido, pero ahora esa situación ha cambiado. Dependiendo del tipo de cancha donde estés jugando la pelota se verá afectada, podrá rebotar más o simplemente quedarse quieta en cuanto toque la arcilla, así que puedes aprovechar estas condiciones para sacar ventaja de tus adversarios.

Por otro lado, ya que hablamos de las gradas, el público hará exclamaciones siempre que haya una jugada cerrada o se termine un *set*, lo que brinda gran emoción a cada encuentro. Esto es un gran acierto de parte de los desarrolladores, ya que era lo que le faltaba a este tipo de títulos para sobresalir, el público, que debía dejar de ser sólo una mancha en las tribunas interactuando más con lo que ocurría dentro del rectángulo.

Como es obvio, tendrás diferentes formas de juego, desde partidos por campeonatos hasta algunos amistosos. Estos últimos quizá no parezcan importantes, pero son los que más sirven para comprender y perfeccionar todos los movimientos con los que cuentan los tenistas. Como te comentamos antes, no todos tiene la misma respuesta, por lo que debes practicar con todos para ser el mejor; no lo olvides.

Top Spin 4 es un título excelente, olvídate de esos aburridos juegos donde sólo se escucha la voz de los jugadores al golpear la pelota. Aquí la emoción se encuentra en cada jugada, la estrategia y el engaño son parte de la competencia; en pocas palabras, una auténtica maravilla que no debes dejar pasar seas o no amante del deporte blanco, será fundamental en tus retas con los amigos. Confiamos en que 2K Sports siga mejorando y que en próximas entregas nos ofrezca opciones *online*, aunque honestamente, así como está, dará mucho de que hablar en los próximos meses.

Regresa uno de los héroes más poderosos

THOR: God of Thunder

SEGA / Wii

Estamos seguros de que ya muchos disfrutaron la espectacular cinta de este personaje en la pantalla grande. Pues bien, no toda la emoción termina ahí, ya que ahora podemos continuar con la aventura en la adaptación del filme a videojuego, en nuestro Wii. Sabemos que la desconfianza hacia este tipo de juegos está al máximo, pero la verdad es que han realizado un gran trabajo, tomando sólo los puntos importantes de la trama y adaptándolo al control de Wii.

Tu objetivo será salvar la tierra de Asgard, lugar mitológico donde viven los dioses nórdicos y de donde **Thor** llegó a nuestro planeta. Para ello deberás cruzar por diversos escenarios eliminando a cuanto enemigo se te ponga en frente. Deberás usar, como imaginas, no armas de fuego, sino tu martillo sagrado, que además de servir para golpear directamente, afecta el entorno en tu beneficio.

El *gameplay*, como era de esperarse, recibe todas las bondades del Wiimote, por lo que para atacar debemos marcar los movimientos directamente, o en conjunto, con el Nunchuk. Después de jugarlo por un momento pensamos que de no haberse cancelado **Project H.A.M.M.E.R.** para Wii habría tenido un estilo de juego similar, sino es que idéntico. Gracias a todos los movimientos que puedes hacer no resulta tedioso ni repetitivo como algunas obras del género, en las que presionando sólo un botón puedes llegar al final sin problemas. Esto habla de lo bien pensado que está la mecánica de juego; en ese sentido, no vas a tener quejas.

Los gráficos tienen un estilo que se apega a los cómics, colorido pero no por eso infantil; al contrario, creemos que queda perfecto. La música también cumple con su cometido, pero en esto sí creemos que se pudo lograr algo mucho mejor ya que en ocasiones parece que no cambia aunque te encuentres en otra escena, pero bueno, la acción constante ayuda a disimular la música.

No estamos ante ningún producto de mercadotecnia, como ha ocurrido con otras adaptaciones de películas; han aprovechado la licencia de la cinta para realizar un juego que sin importar el personaje o nombre que tenga en la portada, es capaz de entretener y divertir a cualquier persona por mucho tiempo. Se agradece que poco a poco este tipo de obras se quiten el estigma de que son malos y permitan que tengamos otras opciones al seleccionar un título. Así que ya lo sabes, no le des muchas vueltas, puedes confiar en este juego; te dará la misma acción y emoción que viviste al ver la obra cinematográfica, por lo que es una garantía total.





Los enemigos son enormes. Tendrás que investigar su punto débil antes de comenzar a atacarlos; de lo contrario, sólo estarás dando vueltas y perdiendo vidas.

El martillo de **Thor** tiene varias utilidades. Aprende a usar correctamente cada una para escapar de los peligros.






¿Ya estás jugando en 3D?
Combina el mundo real y el mundo del juego con los juegos de realidad aumentada incluidos en el sistema de Nintendo 3DS. Simplemente coloca la tarjeta RA hacia arriba y observa como la superficie se transforma, surge un dragón en 3D ante tus ojos y dispara de inmediato. Además, explora un mundo de entretenimiento en 3D con juegos, fotos y mucho más. Sin necesidad de lentes.
NINTENDO 3DS
Mira hacia adentro.
nintendo3ds.com/es
Usar controles parentales para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menos.
© 2011 Nintendo. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.
Simulated images of Nintendo 3DS system and augmented reality game. AR Cards included with Nintendo 3DS system.
Nintendo

CANALES NINTENDO

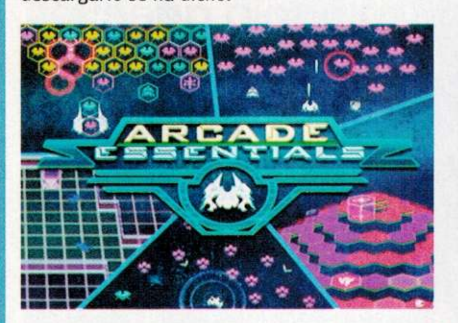
Sigue pasando el tiempo y las descargas se consolidan como una excelente opción para agregar títulos a nuestra colección ya que no son juegos cortos como muchos podrían pensar; al contrario, representan posibilidades en las que la creatividad y el talento son la principal carta de presentación. Para muestra, basta que veas las novedades que incluimos este mes, seguro que la mayoría terminarán en tus consolas gracias a las ideas tan novedosas que presentan o al *gameplay*.

WiiWare

Arcade Essentials

Nintendo Points: **500 /**
Compañía: **Nordcurrent**

Los creativos de Nordcurrent tuvieron una brillante idea al desarrollar este título. En él podemos disfrutar de cinco diferentes obras que hacen homenaje a grandes clásicos, como **Galaga** o **Bust a Move**; *shooter*, *puzzle* y estrategia son los géneros que vas a encontrar aquí, con un estilo retro muy particular que te hará jugarlos por meses. Desafortunadamente, sólo es para un jugador, pero es una oferta que debes agregar a tu Wii sin pensarlo mucho; el reto no termina hasta que no quieras, así que a descargarlo se ha dicho.



Dive: The Medes Islands Secret (Demo)

Nintendo Points: **1,000 /**
Compañía: **Cosmonaut Games**

Si disfrutaste de obras como **Endless Ocean**, seguro que esta propuesta te encantará. Debes bucear en diferentes zonas buscando tesoros de embarcaciones perdidas; realmente, es bastante adictivo, no sólo por los objetivos a cumplir, sino también por los increíbles paisajes que podrás disfrutar. Si no te sientes plenamente convencido de adquirirlo, estás de suerte, ya que se encuentra disponible un demo gratuito para descargar a tu consola.



Dart Rage (Demo)

Nintendo Points: **600 /**
Compañía: **JV Games Inc.**

Esta pareciera que es de esas descargas aburridas que jamás logran destacar... pero no es así. **Dart Rages** es muy divertido y desafiante, no se trata únicamente de agitar el control para arrojar el dardo a un muro, antes debes calcular su trayectoria para intentar acercarte al centro del panel o perforar la carta con mayor valor, dependiendo el modo de juego que estés disputando. Puedes medir tus habilidades con hasta tres amigos más, lo que aumenta el *replay value*. Sin duda, es un título ideal para reuniones con tus amigos o hermanos.



Canal Nintendo

Las novedades no dejan de aparecer. Esta vez te tenemos algunas alternativas para que disfrutes al máximo tus consolas favoritas, o bien pases un rato muy agradable mirando los próximos estrenos de las compañías desarrolladoras.

Nintendogs + Cats
Tráiler

Si no te has decidido a comprar este juego, no dejes de checar el tráiler en este Canal. Podrás apreciar en movimiento todas las opciones que ofrece para tomar una mejor decisión.



Steel Driver
Tráiler

Para comprender toda la experiencia que este título representa, debes ver el video que está disponible. Lo único malo es que el efecto 3D no existe por obvias razones, pero te aseguramos que es de lo mejor.



Splinter Cell 3D
Tráiler

Solid Snake no será el único supersoldado que llegue al Nintendo 3DS, también lo hará **Sam Fisher**, quien demostrará que el mundo puede estar tranquilo mientas él siga en pie. El video es impecable, nos deja claro que será uno de los juegos más populares del sistema.



Super Monkey Ball 3D
Tráiler

Los monos de SEGA tienen un nuevo juego, un título por demás excelente que continúa con el paso ascendente de la serie en sistemas Nintendo. Para que no te quede duda de lo anterior, revisa el video que el canal te ofrece.



Plants vs. Zombies 

Nintendo Points: **800 /**
Compañía: **PopCap Games**

Tu jardín está siendo invadido por zombis, pero no tienes pistolas, espadas... bueno, ni una resortera para defenderte, ¿qué haces? Sencillo, dejar todo el trabajo a tus plantas. En este divertido juego de PopCap Games tienes que colocar una gran variedad de flores en tu jardín para evitar que los zombis entren a tu residencia. Sus habilidades van desde disparar semillas hasta congelar a los enemigos, así que piensa muy bien en donde las colocarás. Un excelente título que no dejarás de jugar jamás debido a que siempre te quedará la inquietud de lograr una mejor estrategia o de emplear otras plantas; en esto radica su principal virtud. Simplemente, debes poseerlo.



Rabi Laby 

Nintendo Points: **500 /**
Compañía: **Agetec, Inc**

En este juego debes ayudar a una chica, de nombre **Alice**, que un día cae por un agujero por buscar a su conejo blanco **Fluffy**... Así es, la historia no sólo no es original, sino que también es una clara parodia de **Alicia en el País de las Maravillas**. Pero, bueno, lo importante es que el título como tal es muy bueno. Tienes que ayudar a **Alice** y a **Fluffy** a salir de diversos laberintos en donde deben cooperar para seguir adelante; la mecánica es muy parecida a **Lolo**, de NES, donde antes de actuar tienes que pensar. Desde el primer nivel aparecen los problemas, así que si lo que necesitas es un título de larga duración, **Rabi Laby** cumple perfectamente con ese requisito; pasarás horas jugando.



5 in 1 Mahjong 

Nintendo Points: **200 /**
Compañía: **cerasus.media**

El Mahjong es una actividad de origen chino que se ha convertido en una de las más populares del planeta gracias a lo divertido y competitivo que resulta. El objetivo es formar líneas consecutivas de fichas del mismo género o estilo; suena fácil, pero la suerte tiene que ver mucho en el resultado de las partidas. En este juego se han agregado varias modalidades, desde una especie de memorama hasta un modo contra reloj, el cual se vuelve toda una adicción. Si buscas algo diferente para probar, debes darle una oportunidad; por momentos resulta más desafiante que el mismo ajedrez debido a todas las combinaciones que pueden surgir en cada uno de los movimientos.



G.G Series D-Tank 

Nintendo Points: **500 /**
Compañía: **Genterprise Inc.**

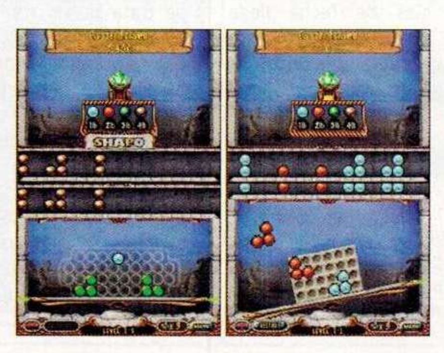
Pocos juegos de tanques son tan divertidos como éste. Tienes que cumplir las misiones que se te asignen controlando uno de estos artefactos. Pero no será fácil, decenas de enemigos aparecerán en pantalla para impedirlo, para ello debes no sólo atacarlos con todo tu arsenal, sino también aprovechar el escenario para protegerte de los disparos rivales. La acción no se detiene ni un segundo, el único punto negativo que le vemos es que no cuenta con capacidad para dos jugadores al mismo tiempo, pero aún con esta carencia es recomendable. Es ideal para esos momentos en los que necesitamos algo rápido y divertido; 500 puntos bien invertidos.



Shapo 

Nintendo Points: **500 /**
Compañía: **Tik Games**

Las propuestas en *puzzle* siguen en DSiWare, ahora con **Shapo** un título muy original en el que la acción no se realiza en un rectángulo, aquí debes reunir esferas sobre una balanza, de manera que el reto radica en encontrar el equilibrio perfecto haciendo líneas horizontales para que desaparezcan las canicas. En total son más de 150 niveles que pondrán a prueba tu destreza, ya que cada esfera tiene un peso diferente, entonces tienes que pensar en qué lado de la balanza colocarlas. Es un concepto muy interesante que representa un tanque de oxígeno puro para el género, que a veces se satura de juegos que parecen clones del ya clásico **Tetris**.



Simply Solitaire 

Nintendo Points: **500 /**
Compañía: **Engine Software**

Si te gusta jugar **Solitario**, ésta es una opción que no puedes dejar escapar. Gracias a la pantalla táctil del sistema puedes realizar jugadas de manera rápida y ordenada; no tendrás los problemas que en otros juegos te provocaban errores garrafales al dejarlas en lugares donde no deseabas. Además de el **Solitario** como tal, se incluyen cincuenta *puzzles* que debes completar. Algunos son muy sencillos, pero en otros tardarás varias horas en completarlos, todo depende de la suerte que tengas en las cartas y de tu visión al momento de acomodarlas. Si nunca has jugado **Solitario**, ésta es la oportunidad que estabas esperando para conocerlo.



TOP 10

Super Street Fighter IV 3D Edition

Capcom / Nintendo 3DS

Uno de los títulos de lanzamiento que más han aprovechado las funciones del Nintendo 3DS es **Super Street Fighter IV 3D Edition**, que es una maravillosa adaptación de su versión de consola o Arcadia. Incluye a todos los personajes conocidos y agrega nuevas funciones, como StreetPass y SpotPass, que te darán variedad en el combate ya sea individual o al conectarte con un amigo.





Dead or Alive Dimensions

Tecmo / Nintendo 3DS

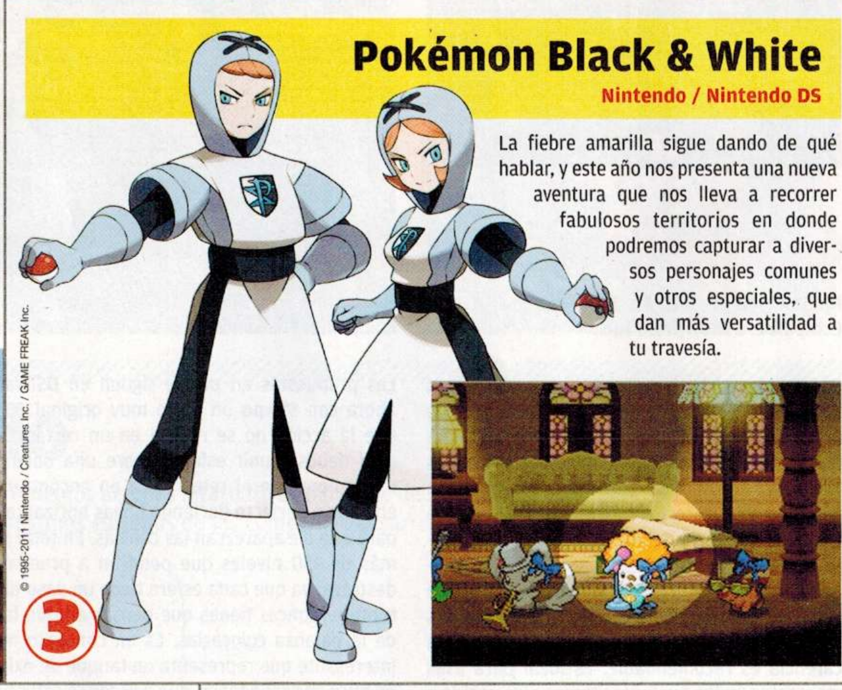
Esta franquicia llega por primera ocasión a Nintendo, y qué mejor que haya sido para el N3DS, pues contará con excelentes gráficas, así como efectos únicos que saldrán de la pantalla sin necesidad de lentes 3D. **DOA Dimensions** es una gran recomendación para los fans de las peleas.



Pokémon Black & White

Nintendo / Nintendo DS

La fiebre amarilla sigue dando de qué hablar, y este año nos presenta una nueva aventura que nos lleva a recorrer fabulosos territorios en donde podremos capturar a diversos personajes comunes y otros especiales, que dan más versatilidad a tu travesía.



Conduit 2

SEGA / Wii



Luego de algunos cambios de fecha llega **Conduit 2**. En esta secuela continúas justo en el momento en que terminó la primera entrega. Notarás un avance visual y de *gameplay* que te hará disfrutar mucho más tu misión de aniquilar alienígenas usando el Wiimote. Sin duda, una buena opción en Wii.

Pilotwings Resort

Nintendo / Nintendo 3DS

Podría parecer que se trata de un título simple, pero es todo lo contrario. **Pilotwings Resort** es una maravillosa aventura visual que te mantendrá gozando de las gráficas y potencial del N3DS mientras realizas una serie de actividades en las alturas. ¡No te lo pierdas!





Samurai Warriors Chronicles

Tecmo / Nintendo 3DS

Es tiempo de enfrentar a los rivales más poderosos de Japón. Usando tus habilidades especiales y las armas más poderosas del momento, podrás adentrarte en esta aventura en la cual tendrás diferentes personajes para cumplir los objetivos. Sobresale la calidad de imagen, así como la cantidad de personajes en pantalla y los efectos visuales que se logran a través de la pantalla tridimensional del N3DS.

WWE All-Stars

THQ / Wii

Si eres fan de la lucha libre y quieres vivir la acción de estos grandes guerreros del ring, **WWE All-Stars** es tu opción. El sistema de juego queda como anillo al dedo en Wii, porque te ofrece una serie de combinaciones y ataques especiales que seguramente has visto en los combates reales de televisión.



Nintendogs + Cats

Nintendo / Nintendo 3DS

Las mascotas de Nintendo cobrarán vida en esta espectacular creación que ahora incluye no sólo a perros, sino también podrás tener como mascota a un gato, y así aprovechar las funciones de realidad aumentada que brinda el N3DS.



Bust a Move Universe

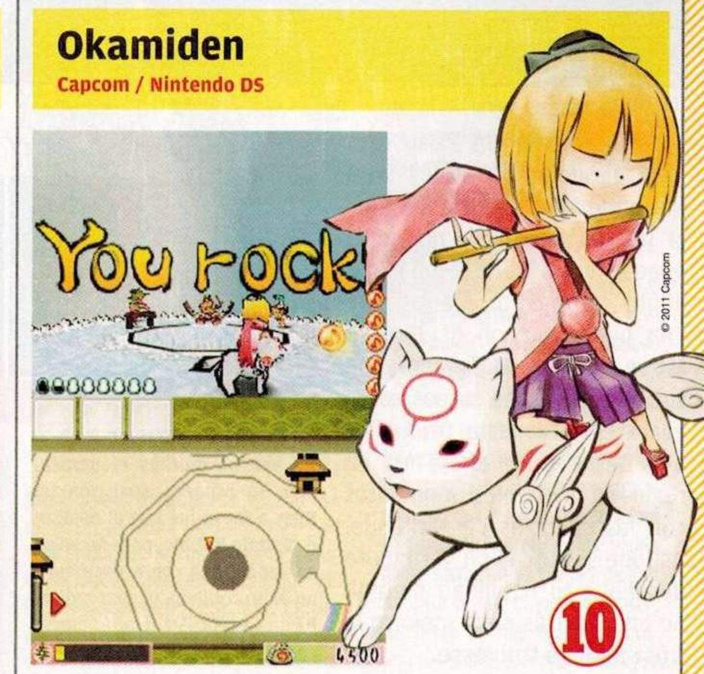
Square-Enix / Nintendo 3DS

Estos singulares personajes son todo un ícono de los juegos de *puzzle* y ya tienen su primera aportación en Nintendo 3DS. El sistema de juego se conserva como en los anteriores pero destaca ahora la calidad de imagen y la variedad de opciones de juego que, seguramente, te darán horas de diversión.



Okamiden

Capcom / Nintendo DS



El tiempo ha pasado y ya es turno de un nuevo héroe que luche por el bienestar del mundo. **Okamiden** es la secuela para Nintendo DS de **Okami**, que llegó hace años al Wii. Nuevamente, recibirás el apoyo de diferentes deidades que te otorgarán poderes y habilidades únicas para enfrentar la serie de enemigos que encontrarás a tu paso.

BUST A MOVE

El universo se rige por nuestros movimientos, ¡piensa rápido!

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB — Situaciones cómicas.

En estos momentos existe una gran variedad de títulos para Nintendo 3DS, entre los que el género de *puzzle* no podía quedar fuera. Tiene como exponente ni más ni menos que una nueva versión de **Bust a Move** titulada **Universe**, que sin lugar a dudas se coloca ya en la cima de esta franquicia que desde hace años nos ha regalado increíbles momentos con las consolas de Nintendo. Así que si buscas un verdadero desafío a tu habilidad mental, no encontrarás nada mejor que **Bust a Move Universe**.

Un clásico renovado



Algunas formaciones de burbujas son más complejas que otras.

Tal vez no muchos recuerden, pero la primera aparición de **Bust a Move** fue con el nombre de **Puzzle Bobble**, para Arcadias en Japón, que sobra decir tuvo un éxito rotundo, el cual radicaba en su sencillez; era un *puzzle* como pocos, con una mecánica que sin tutorial quedaba claro nuestro objetivo. En la pantalla aparecía un recuadro con decenas de esferas de colores en la parte superior, mientras que en el extremo opuesto estaba un pequeño dragón con una flecha, que podía lanzar más esferas. El chiste era reunir tres o más de un mismo color para que desaparecieran, evitando que la pantalla se saturara, lo que indicaba nuestro final.

Esta misma temática se mantiene en **Bust a Move Universe**, pero a diferencia de versiones anteriores ahora tendremos algunos ítems que nos ayudarán en momentos de apremio. Pero comencemos por ver los modos de juego. En la modalidad principal debemos afrontar ocho mundos distintos rescatando diferentes dragones en cada uno de ellos. En total serán 88 niveles, siendo los últimos un verdadero reto a tu paciencia y agudeza visual para mandar las esferas al lugar correcto.





Compañía: **Square Enix** / Desarrollador: **Taito** / Categoría: **Puzzle**

















UNIVERSE

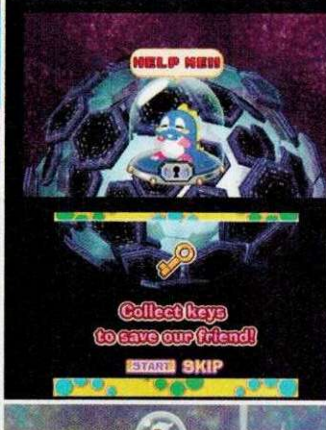
El tiempo es oro

Cuando tengas suficiente experiencia, el Challenge Mode es para ti. Ahí es posible seleccionar diferentes opciones para demostrar tu talento. Por ejemplo, 100 o 300 segundos para desaparecer la mayor cantidad de esferas que puedas; o si prefieres, un modo sin tiempo donde el único rival eres tú mismo. El *replay value* aumenta colosalmente con estas opciones ya que al obtener tu marcador siempre te quedas pensando "pude hacerlo mejor", lo que te obliga a regresar y mejorar sustancialmente tu récord.

Visualmente, el juego es muy bueno, todo el tiempo hay explosiones y fuentes de luz en pantalla; un deleite, sobre todo si tienes el efecto 3D activado. La música es, como siempre en esta serie, fenomenal, y no porque tenga grandes arreglos, sino porque es relajante, sencilla, no toma protagonismo, te deja pensar y no altera como en otros juegos cuando estás a punto de perder. De hecho, te apostamos a que las melodías se quedarán en tu mente por mucho tiempo.

Recuerda que los disparos no tienen que forzosamente llegar en línea recta a su objetivo, puedes rebotarlos en los muros para evitar que las estructuras que se hayan creado estorben tu camino. Tu imaginación es la clave.











En el momento adecuado usa tus poderes especiales; si los desperdicias, puedes arrepentirte.

En momentos específicos tendrás oportunidad de activar poderes especiales, como un rayo láser que termina con todas las burbujas que toque; este es ideal para cuando estás a segundos de perder. Otro muy interesante es una esfera comodín que, no importa adonde la mandes, desaparecerá las burbujas a su alrededor.

¿Sabías que...?

1.- Los dragones del juego hicieron su aparición en **Bubble Bobble** para Arcadia en el ya lejano 1986. Desde entonces, se convirtieron en la mascota de Taito.

2.- Para Wii tuvimos **Bust a Move Bash!**, lanzado en 2007, el cual fue uno de los últimos en aparecer en consolas de Nintendo.

3.- Una de las ediciones más recordadas de la historia es **Bust a Move 99** que, entre muchas cualidades, permitía juego para cuatro personas simultáneamente.

Un nuevo récord

Bust a Move Universe es, en su género, un título perfecto que sin traicionar sus bases ofrece nuevas experiencias donde parecía que ya todo estaba hecho, gracias en gran parte a las cualidades de la consola, que han sido correctamente aprovechadas por los desarrolladores. A pesar de que es una de las primeras opciones *puzzle* en la consola, los títulos que vengan deberán ser realmente extraordinarios para que lo superen.

RANKINGS

Master:

Cómo olvidar todas esas tardes en las Arcadias o en el Nintendo 64 jugando **Bust a Move**. La verdad, es un juego excelente, con un nivel de adicción tremendo; tomando el control, no lo dejarás por horas. Esta versión de Nintendo 3DS, en una palabra, es espectacular, llena de opciones y elementos en pantalla con los cuales interactuar para lograr diferentes resultados. En lo personal, es la mejor edición de **Bust a Move** que haya jugado. No tienes pretexto para no darle al menos una oportunidad, te aseguro que no podrás despegarte de él. Además, los efectos en 3D son muy buenos, todo un deleite para la vista; en cuanto a juegos de *puzzle*, no vas a encontrar nada mejor.

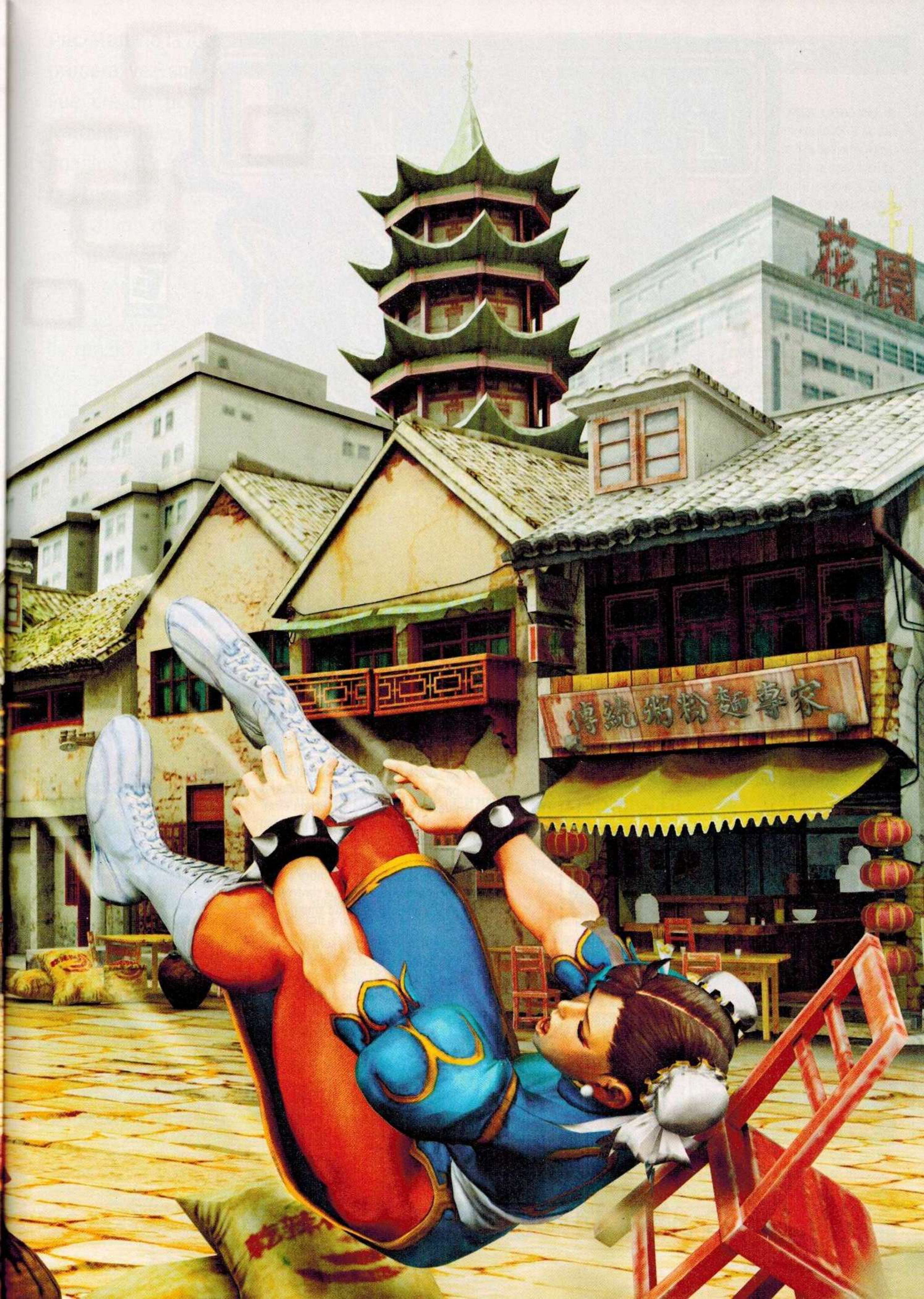
Crow:

En esta franquicia no hay pierde, se mantiene el mismo esquema de juego de lanzar esferas de colores a la parte superior de la pantalla para crear reacciones en cadena o, simplemente, para desaparecer colores iguales en bloques de tres. Visualmente, se nota más estético y, por supuesto, el efecto tridimensional le da un aspecto adicional que te hará disfrutar más este *puzzle*. Me gustó la calidad de audio y lo bien que responde a los controles. Sin duda, un clásico que no dejo de recomendar, no importa cuántas veces lo hayas jugado ni en qué consolas. Es toda una experiencia que debes conocer para que comprendas el potencial que tiene el Nintendo 3DS.

Panteón:

Hay franquicias que si juegas una entrega, es técnicamente como si ya las hubieras jugado todas; **Bust-A-Move** es una de ellas. En este caso tenemos uno más de los títulos que se suman a esta serie, pero ahora en Nintendo 3DS, lo cual nos garantiza que se va a ver bonito. En lo personal, creo que si no afecta realmente la jugabilidad el efecto 3D, podría haber salido sin problemas para el NDS. No es que el juego sea malo, realmente es muy bueno y adictivo, pero pienso que nos van a estar presentando "nuevas" entregas de cada franquicia, pero con el pretexto de que se ve en 3D. Si no tienes otro **Bust-A-Move**, cómpralo, pero no lo hagas si ya posees uno.


¿Ya estás jugando en 3D?
Desafía a tus amigos y contrincantes a una pelea sin cuartel con Super Street Fighter ® IV edición 3D. El aclamado juego de pelea ha sido perfeccionado para la consola Nintendo 3DS, ofreciendo soporte completo en línea* y local de manera multifuncional, con nuevas características que traen la diversión de la pelea a todos los jugadores.
Ahora puedes descubrir un mundo de entretenimiento 3D con juegos adicionales, fotos y mucho más. Sin necesidad de lentes.
NINTENDO 3DS.
Mira hacia adentro.
nintendo3ds.com/es
Usar controles parentales para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menos.
*Wireless broadband Internet access is required for online play.
For more information, go to support.nintendo.com.
Simulated images of Nintendo 3DS system.
© CAPCOM U.S.A., INC. 2011 ALL RIGHTS RESERVED.
Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. © 2011 Nintendo.
Nintendo


傳統粥粉麵專家

PAC-MAN & Galaga DIMENSIONS

El tiempo siempre nos hará evolucionar... ¡a la diversión!

EVERYONE E ESRB

Dos de las franquicias clásicas del mundo de los videojuegos regresan para Nintendo 3DS de la mano de Namco Bandai. Nos referimos, claro, a **Pac-Man** y **Galaga**, dos obras que pese a rondar ya las tres décadas de vida han sabido acoplarse a los nuevos tiempos para mantenerse en el gusto de los videojugadores. Justo como lo demuestra **Pac-Man & Galaga Dimensions**, el título que pronto tendremos disponible para la portátil en 3D.



Los diseños de los niveles son muy llamativos, todo un espectáculo que te acompaña desde el inicio hasta el final de cada escenario.

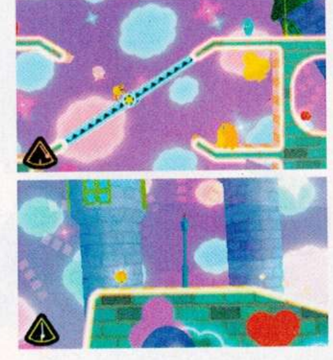




Una gran sorpresa

Este ha sido de esos anuncios que nadie esperaba, Namco Bandai tomó a todos por sorpresa cuando mostró los primeros avances de esta obra cuyo objetivo es adaptar dos clásicos al Nintendo 3DS para que las nuevas generaciones puedan conocerlos, al mismo tiempo que para los que crecimos con ellos recordemos viejos tiempos. Comencemos hablando de **Pac-Man Tilt**, que recibe ese nombre por la peculiar forma en la que controlaremos a nuestro redondo amigo.

El concepto del juego será el mismo de siempre, es decir, comer todas las píldoras sin que los fantasmas nos toquen... Pero lo que cambia es que no será en los típicos laberintos, a los que estamos acostumbrados, con vista superior. No, ahora serán escenas en *sidescroll*, tipo plataformas, que deberemos recorrer apoyados en varios elementos de los escenarios, que nos ayudarán a transportarnos.



Todo se desarrollará como si estuviéramos dentro de una máquina de Pinball, por lo que tendremos que usar resortes y desviaciones para comernos todas las píldoras, siempre teniendo en cuenta que los fantasmas nos estarán esperando en cada esquina. Para esos momentos de peligro extremo, como no podía ser de otra manera, contaremos con la píldora de poder, que nos vuelve invencibles por unos cuantos pero valiosos segundos.





Compañía: **Namco Bandai** / Desarrollador: **Namco Bandai** / Categoría: **Aventura/Shooter**

GAMEPLAY  

GRÁFICOS 

SONIDO  

DIFICULTAD 

REPLAY VALUE 

RANKING  

Pac-Man vio la luz por primera vez en 1980. Fue creado por Toru Iwatani, quien jamás imaginó en ese entonces que estaba dando vida a uno de los íconos más grandes que haya tenido esta industria. Tan es así que ha tenido infinidad de versiones para prácticamente todas las consolas de Nintendo.

Juegos de antaño que nos gustaría ver renovados

1.- **Joust** fue un juego para Arcadia y Atari en el que debías terminar con tus enemigos montado sobre un ave enorme. Suena sencillo, pero era muy entretenido; una versión para N3DS o Wii sería fenomenal.

2.- Otro de los grandes *shooters* de la década de 1980 fue **Defender**. Nuestra misión era dirigir una pequeña nave en escenas de acción lateral llenas de peligros. A pesar de sus años (apareció en 1982), sigue representando un gran reto.

3.- Otro gran clásico es **Moon Patrol**. Para su época, ofrecía unas gráficas realmente sorprendentes, sin mencionar que el *gameplay* era impecable. En él controlábamos un vehículo que debía completar varias misiones riesgosas en la luna.







Todos los enemigos que verás en este juego tienen diferentes rutinas. Anticípate a sus movimientos.

Salva el universo de una invasión más

Por otro lado, está **Galaga 3D Impact**, en el que tendremos como único objetivo terminar con los extraterrestres que desean controlar la Tierra. En esta ocasión, no lo haremos esperando a que vengan a nosotros desde una formación superior, ahora todo será con una perspectiva en primera persona que, a pesar de que es nueva en la serie, la verdad le queda muy bien, sobre todo por la manera como vamos a jugarlo.

No apuntaremos con el *Stick* o el *Pad*, gracias a la capacidad de la consola de detectar el movimiento, con sólo inclinar o girar la consola colocaremos la mira sobre los invasores para dispararles en su intento suicida de acabar con nosotros. El campo de visión resulta muy parecido al de **Star Fox** de Super Nintendo; de hecho, al igual que en éste tendremos a la vista el panel de control de nuestra nave.

El debut de **Galaga** fue en 1981 para Arcadia, aunque ha tenido varias adaptaciones en las que siempre resalta su sencilla pero adictiva jugabilidad, donde sólo empleamos una palanca o *Pad*, más un botón de disparo. Así de simple se ha ganado un lugar entre los grandes.

Los dos juegos lucen de maravilla, **Pac-Man** con gráficos psicodélicos, y **Galaga** con grandes efectos de luz. En cuanto a la música, también es muy buena pero, como siempre, lo que más resalta es el *gameplay*, que se ha visto renovado en ambas series, como sólo es posible en plataformas que brindan nuevas herramientas para los desarrolladores, como es el caso del Nintendo 3DS.

Entre fantasmas e invasores

Honestamente, los dos juegos son sumamente divertidos, con un grado de dificultad aceptable, sobre todo **Pac-Man Tilt**, que te exigirá analizar la situación antes de decidir qué camino o acción tomar. Con el paso del tiempo existen conceptos que parecieran imposibles de renovar, pero siempre hay una forma de evolucionar, de dar un paso al lado de las nuevas tecnologías, como lo ha demostrado Namco Bandai con esta entrega. Esperamos que pronto nos brinde otras sorpresas.



Después de varios años, este personaje ha conseguido una excelente evolución.

RANKINGS

Master:

Hemos visto varias evoluciones de **Pac-Man**, pero en honor a la verdad, las que se han hecho para consolas de Nintendo siempre son las más divertidas e innovadoras. Como ejemplos tenemos **Pac-Man Versus** para Nintendo GameCube y, ahora, esta obra para Nintendo 3DS, que te aseguro vas a disfrutar bastante. Igual la entrega de **Galaga**, que a pesar de que se percibe un gran cambio, ha sido para bien; resulta un gran reto mover el sistema en el momento justo cuanto estás rodeado de enemigos. Ejemplos como éste seguro que veremos muchos en el Nintendo 3DS; las compañías tienen que pensar llevar a sus franquicias a un nuevo nivel.

Crow:

Namco Bandai aprovecha el potencial de la nueva plataforma de Nintendo, el 3DS, para traer de regreso dos clásicas franquicias: **Galaga** y **Pac-Man**. Sólo que ahora de una manera muy peculiar, es decir, no estarás ante el *gameplay* tradicional, sino que tendrás una experiencia novedosa con la cual vivirás grandes momentos de entretenimiento. Por supuesto, ambos utilizan las capacidades tridimensionales, así como la pantalla táctil, para ciertos momentos. De modo que si eres un nostálgico de los videojuegos, o simplemente quieres ver qué te puede ofrecer Namco en esta ocasión, dale una oportunidad; seguro te divertirás con cualquiera de los dos títulos que se incluyen.

Panteón:

Dos grandes clásicos llegan al más novedoso sistema de Nintendo para regocijo de todos, aunque obviamente los veteranos del control sentimos una nostalgia muy especial al volverlos a jugar, ya sea en su forma original, o en nuevas entregas llenas de cosas diferentes y espectaculares. Tal vez a la primera pienses que es un robo que te vendan dos títulos viejitos al precio de uno de 3DS, pero lo que pasa es que son aventuras totalmente nuevas que aprovechan muy bien lo que el 3DS puede lograr para ofrecernos no un "pan con lo mismo" más, sino que se trata de una gran opción que puedes llevar a todos lados y disfrutar en compañía de tus amigos. ¡**Pac-Man** rockea!



LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN: THE VIDEO GAME

La compañía TT Games está apostando por las franquicias más populares de videojuegos, películas o de cualquier otro medio que pueda conseguir el tratamiento LEGO y que se preste, por supuesto, para aderezarla con el humor que hemos visto desde la primera parodia. Recientemente, vimos lo bien que resultó **LEGO Star Wars III: The Clone Wars** y ahora, aprovechando el éxito taquillero de una de las franquicias del séptimo arte de Disney, como es **Pirates of the Caribbean**, estará lista su versión LEGO para mayo, cuando llegue a las salas de cine la cuarta parte: **Pirates of the Caribbean: Stranger Tides** la adaptación a videojuego de las aventuras de **Jack Sparrow** y su místico Perla Negra.

Acción en alta mar

LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game estará basado principalmente en las tres películas anteriores (**Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl**, **Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest** y **Pirates of the Caribbean: At World's End**). Y para complementar el cuadro de acción, también encontrarás algunas escenas de la cuarta película, **Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides**, por lo que disfrutarás de corrido de todas aquellas escenas de acción legendarias, acompañadas de videos repletos de humor en donde veremos a **Jack Sparrow** como nunca antes.

Claro, el juego está pensado para toda la familia, así que no importa la edad que tengas, es un hecho que pasarás un rato divertido mientras exploras los inmensos océanos, las paradisiacas islas (construidos con los bloques de LEGO con texturas brillantes) y recolectas todo tipo de elementos para comprar nuevos objetos o personajes en tu simpática aventura.













El juego te llevará punto por punto a través de las historias de piratas.



A lo largo de tu aventura encontrarás a múltiples personajes que has visto en los filmes, pero estilizados con el aspecto LEGO, lo que no sólo brinda un nuevo enfoque a la aventura, sino también resalta los detalles visuales en el Wii; por supuesto, se adaptó considerablemente bien al Wiimote y Nunckuk. Claro, ya con la experiencia de los títulos anteriores podrás tener una mejor referencia de cómo se ve y qué tan bien se juega.

¿Sabías que...?

1.- Para la cuarta entrega de **Pirates of the Caribbean** ya no se contó con la presencia de Wil Turner (**Orlando Bloom**) y **Elizabeth Swann** (Keira Knightley), en lugar de ella veremos a la ganadora del Oscar, Penélope Cruz, en el papel de Angélica.

2.- Se dice que el cuarto filme está ligeramente basado en la novela **On Stranger Tides** de Tim Powers, cuyo protagonista también se llama **Jack**, pero sólo comparten eso, pues el carácter es bastante diferente.

3.- En un principio se había dicho que la cuarta cinta se grabaría con cámaras 3D, pero no fue así, pues se rendereó en 2D y luego se convirtió en 3D para ahorrar unos cuantos billetes en el presupuesto.



JUGADORES





Compañía: **Disney Interactive Studios** / Desarrollador: **TT Games** / Categoría: **Acción**


GAMEPLAY

GRÁFICOS

SONIDO

DIFICULTAD

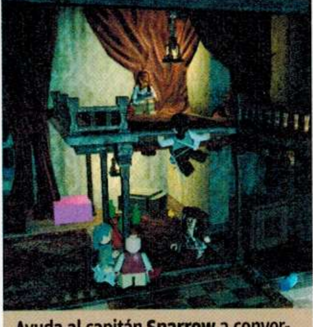
REPLAY VALUE

RANKING


Más de 70 personajes listos para abordar

Otro de los elementos clave que hemos visto en todos los títulos basados en LEGO es la inmensa galería de personajes que puedes controlar. Algunos estarán disponibles desde el inicio, y otros tantos tendrás que ganarlos con tu esfuerzo en las misiones, así que trata de ser un buen pirata y no dejes ningún botín, pues seguramente te hará falta para cuando quieras derrochar tus opulentas ganancias en la tienda.

En total son 70 personajes, algunos de ellos serán versiones diferentes de un mismo protagonista; por ejemplo, en el caso de **Jack Sparrow**, podrás ver la versión normal, una en estado de no muerto y otro más de caníbal. El capitán **Hector Barbossa** también tendrá más de un atuendo (normal y versión esqueleto).



Ayuda al capitán **Sparrow** a convertirse en el mejor de los piratas.

Durante el juego tendrás la libertad de explorar los escenarios que aparecieron en las películas, que en conjunto son 20 niveles donde la acción y emoción de los piratas estará a la orden del día. Por supuesto, podrás aventurarte y tratar de conquistar los siete mares tú mismo. Pero si prefieres que otro tripulante esté a tu lado para patear los bloques en forma de trasero de tus enemigos, podrás hacerlo sin problemas, y cada uno tendrá completo dominio de su personaje.

¿Qué pasa si no conseguiste todas las monedas u objetos de un nivel? ¡No te preocupes, en el modo Freeplay puedes volver a cualquier nivel anterior y recorrer cada centímetro del escenario en busca de esos doblones de oro que algún pirata rival haya escondido, o ese tesoro que se encuentra bajo una gran equis marcada en rojo en algún mapa, o simplemente para seguir rompiéndole la cara a tus enemigos.

Piratas en tercera dimensión

La versión para Nintendo 3DS te pondrá en el universo de los piratas de una forma sin igual al adentrarte en escenarios con vivas imágenes en tercera dimensión; te hará sentir como si pudieras tocar los objetos con las manos. Por supuesto, encontrarás detalles especiales y únicos, como el Pirate Duel, modo de juego que hará que tus piratas compitan contra otros al encontrar algún sistema a través del StreetPass y, claro, una majestuosa resolución que luce de maravilla en la pantalla del portátil.

Con el StreetPass, el Nintendo 3DS automáticamente puede detectar y comunicarse con otros dispositivos 3DS. Cuando se inicie un encuentro en Pirate Duel, te enfrentarás cara a cara con otro jugador en una batalla en donde seleccionarás desde una serie de ataques y bloqueos para que usen tus piratas. Podrás participar en duelos para ganar Play Coins, que serán útiles para habilitar a nuevos personajes que se volverán disponibles en el juego convencional. Al ganar los duelos también conseguirás puntos de experiencia para que vayas escalando en los rangos y obtengas nuevas recompensas, como energía adicional, movimientos extra, nuevos títulos y, claro, personajes.



Los escenarios lucen fantásticos con el efecto de tercera dimensión.

En conclusión

Aunque no seas fan de las odiseas de **Jack Sparrow**, ten por seguro que **LEGO Pirates of the Caribbean: The Videogame** será uno de los títulos más divertidos para Wii en esta temporada, pues cuenta con todos los detalles que lo hacen atractivo para todo tipo de jugadores, como la variedad y cantidad de personajes, amplios escenarios, chistes y, sobre todo, el factor de Replay value que hará que vuelvas a recorrer las misiones en busca de todos los extras para completarlo al cien por ciento.

RANKINGS

Master:

Honestamente, no soy fan de los bloques de LEGO, pero los juegos son otra cosa: siempre aportan una dosis de humor que se agradece entre tantos juegos sin emotividad. No sólo el *gameplay* es bueno, sino también los chistes que acompañan cada escena, que te harán reír cada instante. Los escenarios están muy bien diseñados, es asombroso ver cómo recrearon los ambientes de la película con bloques de LEGO, sin mencionar las texturas y fuentes de luz, que también son excelentes. No importa cuál versión decidas disfrutar, todas tienen detalles únicos que aprovechan las consolas para las que fueron desarrollados. Prepárate para navegar los siete mares.

Crow:

Hasta ahora no me ha defraudado la franquicia LEGO en ninguna de sus parodias, y la de **Pirates of the Caribbean** no es la excepción. Me agradó bastante lo bien que se ve en el Wii y Nintendo 3DS, así como en el DS normal, aunque en este último no luce tanto la magia visual. Me pareció adecuada la cantidad de personajes y, sobre todo, que se incluyeran todas las películas, desde **The Course of the Black Pearl** hasta la más reciente, que apenas se está estrenando en cines (aunque de esta última sólo serán algunas escenas), con esto veremos la acción sin parar y recorreremos diferentes escenarios repletos de misterios y peligros de esta gran historia de piratas.

Panteón:

Ya me conocen, soy un gran fan de LEGO y de las películas, por lo cual las adaptaciones que han salido de todas las franquicias me han encantado; eso sí, no puedo decir que sea sólo por ver a los personajes convertidos en minifiguras de LEGO, sino porque realmente son excelentes juegos con un genial *gameplay* que te mantiene entretenido durante horas y horas. En esta ocasión, simplemente no podía dejar de checar esta nueva entrega basada en una espectacular serie fílmica (aunque la cuarta parte ya no la considero tanto dentro de la línea principal, pero bueno), que nos transporta al maravilloso mundo de los piratas, pero con todo el humor característico de LEGO. ¡Checalo!



Cosechando éxitos a toda velocidad

Nuestra portada


Sonic and the Black Knight

En la década de 1990, el campo de los videojuegos era claramente acaparado por Nintendo. En aquel entonces no se hablaba de PlayStation o de Xbox, pero sí de una compañía llamada SEGA, líder en máquinas tragamonedas, a la cual le costó trabajo hacerse de seguidores para sus consolas caseras, pues los creadores de **Mario** habían logrado con el NES un imperio que tenía de su lado no sólo a las mejores licencias, sino también a los licenciatarios que se sentían atraídos por el potencial de la, en esos años, consola de 8-*bit*. Para 1991, mientras Nintendo ya tenía un marcado renombre acompañado de las populares aventuras de los hermanos **Mario** a través de grandes juegos, como la primera trilogía para el NES, de los cuales **Super Mario Bros. 3** sigue siendo uno de los mejores títulos de todos los tiempos, SEGA proponía **Alex Kidd** para competir en el mercado.

Alex Kidd tuvo en su haber seis títulos desde 1985 hasta 1990, pero seguía bajo la sombra del de overol azul y gorra roja. Por tal razón, SEGA decidió dar un giro y replantear el concepto de su personaje principal. Así, en 1991, mientras Capcom estrenaba su **Street Fighter II** en Arcadias, Tecmo hacía lo propio con **Tecmo Super Bowl** en Super NES, y Nintendo desempaquetaba su Super Nintendo con **Super Mario World**, SEGA preparaba la alfombra roja para dar la bienvenida a **Sonic**, un nuevo personaje azul que viste tenis rojos con detalles blancos, desarrollado por AM8 -quienes fueran luego conocidos como Sonic Team-, quien se convertiría en el indisputable ícono de la compañía con **Sonic the Hedgehog**, su primer título para SEGA Genesis, Master System y Game Gear.

El proyecto de **Sonic** estuvo a cargo de Yuji Naka, quien era el líder de programación; del diseño del personaje se encargó Naoto Oshima, quien ya había colaborado en **Phantasy Star I** y **II**. Por último, los curiosos niveles de juego fueron producto de la imaginación del talentoso Hirokazu Yasuhara.

ANNIVERSARY 20th SONIC THE HEDGEHOG

Sonic tiene 15 años de edad y mide un metro de estatura y pesa 35 kilos; además, está en forma y es uno de los personajes más veloces de todo su universo. Ahora, en su veinte aniversario, luce más entusiasta y dinámico que nunca, ¿no?


Sonic Adventure


Sonic the Hedgehog 4: Episode I

Compañía: **SEGA** / Creadores: **Yuji Naka, Naoto Oshima, Hirokazu Yasuhara.**

Sonic the Hedgehog

Con este primer título, se hacía frente a Nintendo ofreciendo un concepto diferente, que rápidamente ganaría miles de fanáticos en todo el orbe. **Sonic** debía recorrer una serie de niveles que estaban ubicados en diversas islas con elementos que simulaban rampas, círculos o planicies con puentes colgantes; escenarios que se volvieron icónicos y fundamentales para las próximas entregas.

Esta escenografía era ideal para liberar el potencial del erizo azul, ya que uno de sus poderes principales, si no es que el mayor, es la velocidad, que iguala a la del sonido y le permite dar grandes saltos, o hacer polvo a sus enemigos. Durante sus misiones, **Sonic** recolecta diversos aros, que le dan resistencia ante los golpes de sus rivales y como puntos de bonus para el final del nivel.

El nombre de **Sonic** hace referencia a su velocidad, alcanza velocidades supersónicas, con lo que puede atravesar piedras y paredes. En general, es un personaje que gusta de la movilidad, y por ello en sus primeros juegos, cuando dejabas de mover el control, **Sonic** hacía algunos movimientos o gestos para llamar tu atención.

La evolución y sus nuevos aliados

Antes de que se tomará la decisión de que el nuevo personaje fuera el erizo azul, **Sonic**, la compañía SEGA hizo una preselección de candidatos. Entre ellos estaban un armadillo, un bulldog, un lobo, un panda y hasta un personaje bigotón y regordete que (no se parecía en nada a **Mario Bros.**, aunque tuviera dichas referencias), por fortuna, no fue votado como el héroe principal, pero sí resultó clave para el desarrollo del que más adelante se convertiría en el villano por excelencia de **Sonic**, el **Dr. Eggman**.

Para la secuela que ocurrió un año después, **Sonic** brillaba por sus mejoras estéticas, además de otras que podríamos ver dentro del videojuego, como que se convirtiera en **Super Sonic**, al juntar las Chaos Emeralds, y ganar un tono dorado que le daba más poder y velocidad. En una palabra, se volvía invulnerable a los ataques. Asimismo, se marcaba la llegada de **Tails**, un zorro anaranjado que vendría a aliarse con **Sonic** para dar a la aventura un tono multijugador.

En 2004, para GBA, se estrenó **Sonic Battle**, un juego de lucha en tercera dimensión que reúne a muchos de los personajes clave de la historia original.

Posteriormente, se fueron agregando nuevos aliados para el erizo azul, como **Amy Rose**, quien apareció en la versión para SEGA CD en 1993. También es un erizo, pero femenino; una de sus características es que siempre ha mostrado su afecto por **Sonic**, tal como se ha visto en los videojuegos, series de televisión o los cómics. Para 1994, SEGA nos tenía listo otro integrante para el universo de **Sonic**, un nuevo erizo (**Knuckles**), pero ahora color rojo, que es un año mayor que **Sonic** y mide 110 centímetros y pesa 40 kilos.

Su nombre deriva de sus característicos nudillos, en los que se observa una serie de picos, y se considera como uno de los personajes más fuertes de la serie. Su primera aparición ocurrió en **Sonic the Hedgehog 3**, y desde entonces es un personaje recurrente. **Knuckles** (creado por Takashi Thomas Yuda) es el último de los equidnas que habitaron la Angel Island, y se encarga de cuidar la Master Emerald, pieza importante que mantiene a flote dicha isla.



Sonic & SEGA All Star Racing



Sonic The Hedgehog 2


Super Smash Bros. Brawl

Sonic y **Mario** son, quizá, los mayores exponentes en los videojuegos. Ambos son personajes carismáticos y que cuentan con sus propias aventuras, universos y fanáticos. Gracias a que SEGA se volvió un desarrollador de tiempo completo se pudieron dar estos *crossovers*.


Mario & Sonic at the Olympic Games

1991
Sonic The Hedgehog

1992
Sonic The Hedgehog 2

1993
Sonic The Hedgehog CD

1994
Sonic The Hedgehog 3

1999
Sonic Adventure

2001
Sonic Adventure 2

2004
Sonic Heroes

2005
Shadow the Hedgehog

2006
Sonic The Hedgehog

2008
Sonic Unleashed

2010
Sonic Colors

La rivalidad con **Mario**

Desde el principio, e incluso antes de que se concretara el proyecto de **Sonic**, ya existía una rivalidad con **Mario**, y a su vez con Nintendo. Ambas compañías japonesas competían arduamente por ganarse las monedas y corazones de todos los jugadores, pero como dijimos en un principio, Nintendo siempre lograba los primeros lugares. De hecho, si fuera **Mortal Kombat**, se podría decir que **Mario** hizo un Fatality a **Alex Kidd** y lo mandó al retiro tal como lo hizo el **Pac-Man** Pacquiao con el **Golden Boy,** Óscar de la Hoya. SEGA sabía que **Alex** no ofrecía resistencia alguna a la popularidad del bigotón, por lo que hicieron todo para que **Sonic** fuera por la revancha.

Aunque **Sonic the Hedgehog** (junio, 1991) fue el primer título en el que **Sonic** aparecía como protagonista, éste tuvo una aparición o cameo previo en la Arcadia de carreras de autos **Rad Mobile** (abril, 1991), era un muñeco que colgaba del parabrisas de un vehículo. Este juego fue posteriormente adaptado a SEGA Saturn, con el nombre de **Gale Racers**.

En el Nintendo DS pudimos ver la primera entrega de **Sonic** en formato RPG, que llevó por nombre **Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood**. Trataba sobre el pasado de los ancestros de **Knuckles.**

Así, desde 1991 hasta 2002 ambos personajes mantenían una contienda de popularidad que hacía que los fanáticos de SEGA y Nintendo entraran en candentes batallas para saber, en una pelea, cuál de los dos sería el ganador. Múltiples páginas de Internet (como Newgrounds) se harían famosas por sus parodias de videojuegos, siendo el lugar idóneo para que los videojugadores creativos y con un poco de tiempo libre hicieran animaciones en Flash sobre el tema, logrando encarar al plomero contra el erizo. Grandes batallas -y muy graciosas- se dejaron ver en dichas ediciones de video pero, lógicamente, nada de manera oficial (aunque estamos seguros de que ambas compañías se sentaban con su bote de palomitas a un lado para disfrutar de la hilaridad plasmada en dichas animaciones.



Sonic Colors

Sonic The Hedgehog

Gran diferencia podemos apreciar entre el primer título de **Sonic** (foto de la derecha) y **Sonic Colors**, el último trabajo que nos entregó **Sonic** Team (foto superior). El potencial gráfico ha mejorado, pero se ha conservado la esencia del juego, para continuar como uno de los grandes favoritos de los fanáticos.

Sonic... ¿en Nintendo?

En 2002 se asestaba un golpe decisivo para el Universo de **Sonic**... SEGA anunciaba que se retiraba del mercado de las consolas caseras. ¿Por qué?, no lo sabemos, si el DreamCast era una maravilla, aunque quizá no supieron aprovechar o no tuvieron el apoyo suficiente (aunque sí grandes éxitos que aún son leyenda). **Sonic** quedaba sin hogar, como si no hubiera pagado la renta y le embargaran su casa... Pero no era el final del erizo ni de las demás franquicias de SEGA; al contrario, ocurriría algo que para muchos sonaría descabellado y que, hasta hace unos años, nadie hubiera apostado que pasaría: SEGA se convertiría en desarrollador multiplataforma, y lo cobijaría Nintendo para dar seguimiento a los grandes éxitos. Claro está, la rivalidad entre **Sonic** y **Mario** seguiría firme y sin cambios.

Sin embargo, en 2008 esos deseos populares de combate entre ambos colosos de los videojuegos y la sed de ver cómo puño a puño demostraban quién de los dos era el amo y señor de los juegos de plataformas, se vio realizada en un *crossover* que produjo Nintendo: **Super Smash Bros. Brawl**, donde **Sonic** aparecía como un peleador invitado. Pero antes de eso, este par de famosos fueron convocados para demostrar su potencial en **Mario & Sonic At The Olympic Games**; por supuesto, cada uno traía a su comitiva, es decir, los respectivos personajes de su universo. Por parte del Mushroom Kingdom veíamos a **Mario**, **Luigi**, **Peach**, **Daisy**, **Yoshi**, **Wario**, **Waluigi** y **Bowser**, mientras que los representantes de SEGA eran **Sonic**, **Dr. Eggman**, **Tails**, **Knuckles**, **Amy Rose**, **Blaze**, **Shadow** y **Vector**. ¿Quién era el campeón? ¡Checa el juego y decide tú mismo!

En 2009, **Mario** y **Sonic** se volvieron a enfrentar, pero ahora en las Olimpiadas de Invierno. Por supuesto, las disciplinas eran distintas y se agregaron nuevos competidores de ambos mundos. Por parte de Nintendo: **Donkey Kong**, **Bowser** y **Bowser Jr.**; mientras que SEGA reclutó a **Metal Sonic**, **Shadow** y a **Silver**.



© SEGA

En **Sonic Unleashed** (derecha), el erizo tenía la habilidad de convertirse en lobo. Con esto, SEGA exploraba otro aspecto para su personaje principal. Obtuvo críticas encontradas, pero mantuvo su rango de una buena aventura que, por supuesto, ahora podemos disfrutar en Wii.



Sonic Unleashed



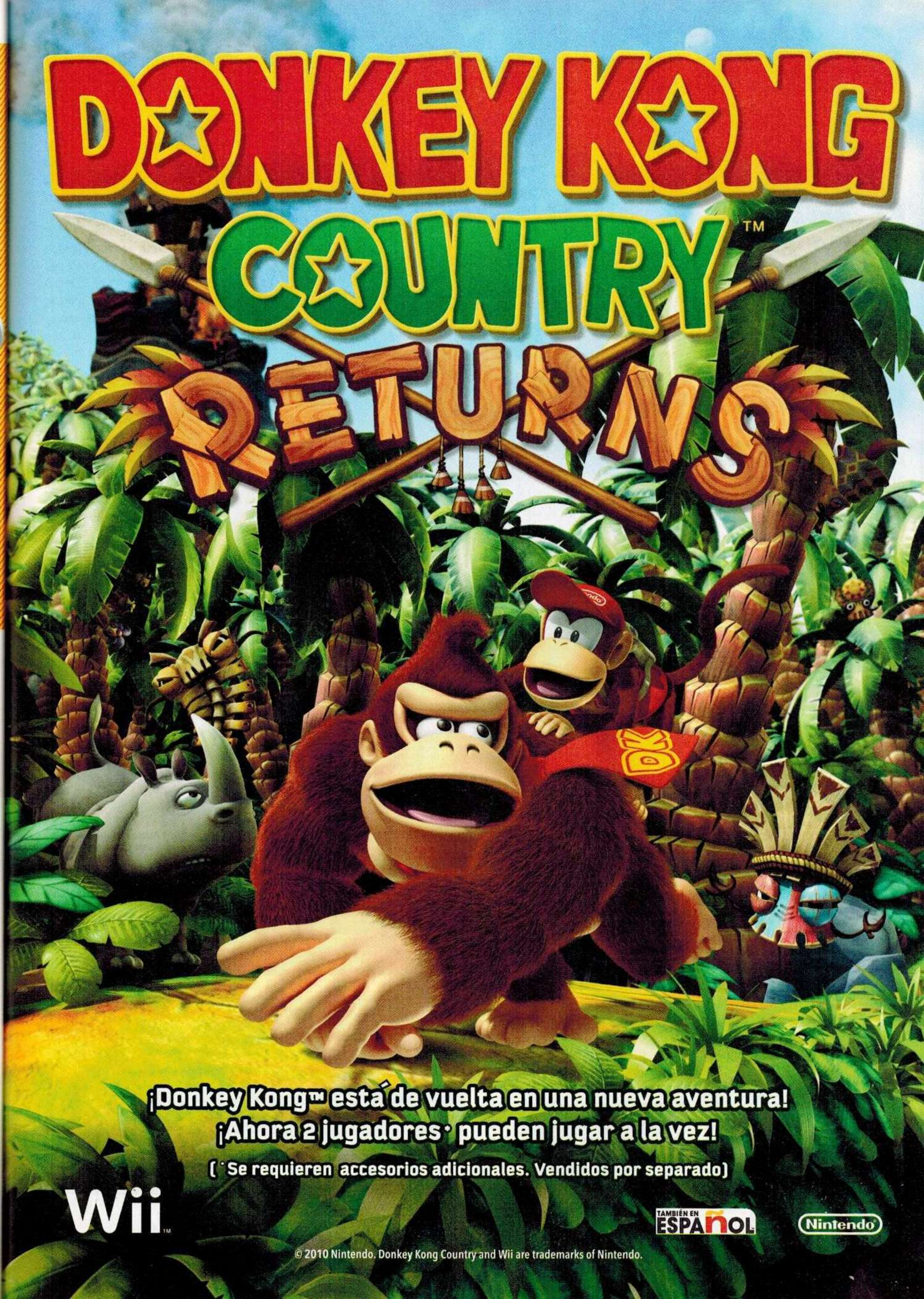
Mario & Sonic at the Olympic Winter Games

¡Aún hay **Sonic** para rato!

Este año, **Sonic** cumplirá sus primeros 20 años, lo que demuestra que ha sabido ganarse un lugar de honor entre el gusto de los jugadores. Ahora no sólo los fanáticos de SEGA son asiduos a sus aventuras, sino que también al expandirse a un formato multiplataforma ha ganado nuevos seguidores. También ha llegado a formato WiiWare, con **Sonic the Hedgehog 4: Episode 1**, y ha tenido juegos de carreras, tenis, ritmos y un sinfín de *spinoffs*, siendo **Sonic Colors** el más reciente para Wii y Nintendo DS.

Hoy, con el lanzamiento del 3DS, estamos seguros de que SEGA anunciará alguna nueva entrega del erizo azul, con características que elevarán su nivel de juego gracias a la profundidad de dimensiones que logran las pantallas del nuevo dispositivo portátil de Nintendo. Seguramente, de ello se hablará -eso esperamos- el próximo mes, cuando se lleve a cabo la Electronic Entertainment Expo.

Así que mantente pendiente, porque esta franquicia sigue creciendo y dando mucho de qué hablar. Es un hecho que próximamente encontraremos más sorpresas del erizo y su grupo de amigos, quienes siempre están dispuestos a vivir una nueva aventura ya sea en la línea principal o en otro título alterno. Y a todo esto, ¿cuál es tu juego favorito de **Sonic**?


DONKEY KONG
COUNTRY™
RETURNS
¡Donkey Kong™ está de vuelta en una nueva aventura!
¡Ahora 2 jugadores* pueden jugar a la vez!
(*Se requieren accesorios adicionales. Vendidos por separado)
Wii
TAMBIÉN EN ESPAÑOL
Nintendo
© 2010 Nintendo. Donkey Kong Country and Wii are trademarks of Nintendo.

THE SIMS 3

En la vida sólo tenemos un objetivo: ser felices. ¡A disfrutarla!

Si una serie no podía quedarse sin aparición en Nintendo 3DS, esa es **The Sims** tercera parte, en la que este divertido juego de simulación nos demuestra por qué se ha mantenido tanto tiempo en el gusto de los videojugadores de todo el mundo. Ahora saca ventaja de las capacidades de esta nueva consola; sin duda, una opción que debes considerar, sobre todo si te gusta que cada partida sea diferente.

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

Humor crudo, violencia moderada, temas sexuales.

Evolucionar o morir

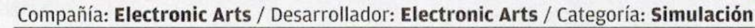
Cuando apareció por primera vez esta serie, fue un *boom*: todo mundo hablaba de **The Sims**, tanto que tiene adaptaciones para prácticamente cualquier consola del mercado. Sin embargo, con el paso del tiempo la monotonía se apoderó de la mecánica de juego, y lo que comenzó siendo algo original terminó como obsoleto, aburrido. Se necesitaba de una verdadera evolución para que **The Sims** no pereciera, misma que como ya es tradición llegó de la mano de las consolas de Nintendo.

En Wii tuvimos **MySims**, concepto que ayudó a refrescar la franquicia con ayuda del Wiimote. Pero ahora en el N3DS los programadores han trabajado el doble en ese aspecto de la personalización, ya que como todos sabemos, sentirnos identificados con nuestro personaje virtual nos ayuda a disfrutar más la aventura. No creas que sólo se trata de un editor más completo con nuevos colores en los pantalones para seleccionar, no, va más allá de eso.


La apariencia de tu personaje será fundamental para el desarrollo del juego.

JUGADORES

1


Compañía: **Electronic Arts** / Desarrollador: **Electronic Arts** / Categoría: **Simulación**


GAMEPLAY 
GRÁFICOS  
SONIDO  
DIFICULTAD 
REPLAY VALUE 
RANKING


7.0

Un mundo en 3D para vivir

En **The Sims 3** para Nintendo 3DS puedes crear a tus personajes usando las cámaras de la consola para el reconocimiento facial; esto para que tu creación virtual tenga los mismos rasgos que tus amigos o tú. Es realmente increíble, ya que además puedes dar retoques finales, como el vestuario o ajustar el cabello. Lo mejor de esto es que es posible compartir todas tus creaciones gracias a *StreetPass*, por lo que tu colección puede aumentar sin que lo notes.

Las actividades que realicen tus **Sims** se observan en la pantalla superior, mientras que en la táctil tendrás acceso a menús o a mapas que te mostrarán de manera detallada cada uno de los rincones de la casa o edificio en donde te encuentres. Esta manera de jugar resulta muy sencilla y cómoda ya que todo lo tienes a tu alcance. No tienes que interrumpir la acción para pausar e interactuar, bastará con que señales objetos y lugares para que puedas investigar o jugar.



Lugares donde vivir no sería una fantasía...

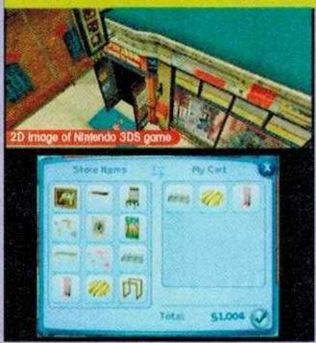
Silent Hill: ¿Te imaginas viviendo en el pueblo maldito? Tu **Sim** no podría salir a caminar sin que fuera atacado por criaturas de la noche; además, tu casa sería un portal a otra dimensión. Olvídate de una vida color de rosa.

Raccoon City: En **The Sims** debes interactuar con todos los personajes... pero si vivieras en esta ciudad, estamos seguros de que eso sería lo último que harías; deberías realizar tus actividades en interiores y sin hacer ruido. Al igual que **Silent Hill**, no es opción.

El padre de **The Sims** fue Will Wright, brillante diseñador que se ha encargado de producir otros juegos similares, como **SimCity** y el famoso **Spore**, con edición para Nintendo DS.



Gracias a la doble pantalla del Nintendo 3DS podrás interactuar con los escenarios como nunca antes, lo que vuelve más intensa la experiencia.





Según como te relaciones con otros **Sims**, tu vida puede tener cambios inesperados. Eso es lo interesante de esta obra, nada está escrito, vas construyendo tu destino con cada decisión que tomes.

Que siga la vida

En cuanto a los gráficos, se nota un gran trabajo; es la mejor adaptación que podrás encontrar en sistema portátil, con buenas texturas y estructuras bien pensadas para que puedas divertirte en el mundo virtual. Quizá la música no es tan buena como esperábamos, pero cumple con su cometido de ambientar cada escenario.

Comienza tu propio camino

Con esta versión de **The Sims 3**, EA ha alcanzado un nuevo nivel en innovación que de momento no ofrece ninguna otra plataforma. Por eso podemos asegurarte que pasarás gratos momentos de diversión, desde la creación de tu personaje hasta las decisiones que tomas todo es simplemente perfecto. Esperamos que la franquicia siga en esta línea por mucho tiempo más.



Ésta es una de las mejores versiones que se hayan visto de la serie en cualquier consola.

RANKINGS

Master:

Debo decir que los juegos de **The Sims** nunca han sido de mi agrado, prefiero otro tipo de simulación, como en **Animal Crossing**, o bien **Harvest Moon**. Pero con esta versión para 3DS debo reconocer que se han esforzado para que no sea una simple actualización o traslación de otras consolas. Eso lo debemos aplaudir, ya que realmente utiliza elementos exclusivos del sistema, como las cámaras o la pantalla táctil para potenciar la experiencia; lo que se agradece bastante, sobre todo cuando no eres tan fan del concepto, ya que permite descubrirlo de la mejor manera. Ojalá que esta nueva entrega sea más que un cambio de consola, uno de actitud de la franquicia.

Crow:

Realmente **The Sims** es una de las franquicias de nicho, es decir, debes ser fan de los juegos de simulación; de lo contrario, podrías aburrirte muy rápido. En esta entrega se mantiene el estilo e idea principal que hemos visto desde el primer **The Sims:** la búsqueda por crear un ser virtual y comandarlo para vivir en un entorno social, interactuando con otros personajes del vecindario. Ahora bien, la ventaja en el Nintendo 3DS es la posibilidad de tomar fotos y usar el reconocimiento facial para desarrollar a tus personajes. He jugado **The Sims** en varias consolas y puedo asegurarles que nunca lo había hecho tan bien, lo que nos deja claro el potencial que tiene N3DS.

Panteón:

Lo digo y lo repito, los juegos de esta serie son sólo para quien tiene demasiado tiempo libre, o bien no cuenta con vida propia. Si te agradan los juegos de simulación, entonces no puedo dejar de recomendártelo. Pero si te aburre hasta **Animal Crossing**, por nada del mundo vayas a cometer la barbaridad de comprarlo, pues es lo mismo que los demás, pero ahora con un efecto en 3D para revenderte algo que ya compraste. Yo, la verdad, preferiría cualquier otro juego a una entrega más de **The Sims**, pues no le veo caso alguno que estés jugando a la casita con cositas virtuales y conociendo gente que no existe. Mejor sal a la calle y comienza a hacerlo en la realidad inmediata.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Violencia moderada.

STEEL DIVER

El fondo del mar puede ocultar varias sorpresas

El Nintendo 3DS está dejando claro desde su lanzamiento que siempre ofrecerá juegos y experiencias que no se podrán encontrar en otras consolas. Prueba de ello es **Steel Diver**, título de combates submarinos que pese a no tener el nombre de una serie consagrada en portada, se coloca como una de las mejores opciones para que descubras el potencial de la nueva máquina de Nintendo que, como siempre ocurre, te dejará impresionado.



Revisar el radar en situaciones críticas es una gran alternativa.

Busca, apunta y dispara

El objetivo en esta obra será acabar con los submarinos y barcos enemigos que te encuentres. Para ello podrás elegir de entre tres diferentes máquinas, todas con ataques para cualquier tipo de ocasión. De entrada, la perspectiva del juego es de *sidescroll*, pero puede cambiar a primera persona dependiendo de las circunstancias, lo que te obligará a explotar cada una de las vistas disponibles. La pantalla superior, como siempre, será la que nos despliegue la acción, mientras que en la táctil tendremos a nuestra disposición los controles del submarino. Ahí indicaremos los movimientos de la nave y los ataques; además, estaremos siempre al tanto de los problemas y daños acumulados por los ataques enemigos.

Para que los misiles hundan o destruyan los objetivos, espera el momento justo para dispararlos. Usa siempre el radar de tu submarino para ubicar el blanco, esto garantiza que salgas victorioso de los enfrentamientos.





Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Nintendo** / Categoría: **Combate submarino**

















RANKING CN 8.0

El mar también juega

Si pensabas que solamente debías cuidarte de impactos enemigos, estás muy equivocado: el océano tiene varios peligros que estarán esperando por ti, como volcanes en erupción, estructuras pequeñas por las que debes pasar. Incluso, el oleaje te dificultará que dispares con precisión, ya que en ciertos momentos deberás inclinar tu consola para que el periscopio apunte de manera correcta.

Además del modo de historia, se ha incluido uno contrarreloj para que pruebes cuántos enemigos puedes derribar y después mejorar tu marca. Ahora bien, si lo que te gusta es competir contra otra persona, puedes hacerlo en un juego basado en turnos donde la estrategia será fundamental para que salgas a flote, literalmente.

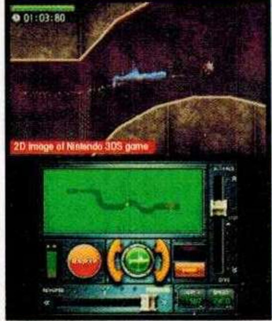
En la parte superior de la pantalla principal verás el tiempo que te resta; además, indicará cuántos enemigos llevas eliminados. No dejes de revisarla para que sepas en qué situación se encuentra la misión.



Un mundo submarino

Los efectos visuales son sorprendentes, puedes ver cómo se acerca el misil a su objetivo o calcular la distancia que hay entre los barcos para planear el mejor ataque posible. En este sentido es un deleite jugarlo con el efecto 3D activado; en ocasiones da la sensación de estar viendo a través del cristal de una pecera. El sonido no desmerece en absoluto, tanto las explosiones como efectos de inmersión son muy buenos; el equipo de desarrollo nos ha entregado una obra impecable. **Steel Diver** es un título que supera las expectativas que teníamos de él; no es un juego para completar el catálogo de lanzamiento, realmente fue pensado para que sea una experiencia nueva y lo ha conseguido. Nintendo, como siempre, está explorando nuevas formas de entretenimiento; ahora, corresponde a nosotros responder como se debe, y es que un juego como éste debe estar en tu colección.





Cuando te encuentres buscando enemigos en la superficie, deberás girar todo el N3DS para encontrarlos.



Antecedentes submarinos

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Aunque son pocos los títulos donde aparecen submarinos, uno de los más recordados es **Metal Gear**. Al inicio de la aventura, una de estas naves deja a **Solid Snake** en la entrada a la base enemiga donde se piensa que está el **Metal Gear**.

Star Fox 64

En este clásico para Nintendo 64 aparece un planeta conocido como Aquas. En él, obviamente, **Fox** y compañía no pueden usar sus Airwings, por lo que para esta misión emplean un submarino, el submarino azul, como lo llaman al final de la escena.

RANKINGS

Master:
A pesar de que muchas personas no tenían esperanzas en esta obra, algo me decía que se trataría de un juego especial, y vaya que lo es. Nintendo está usando **Steel Diver** para experimentar nuevas formas de diversión, caminos que antes eran desconocidos y que ahora comenzamos a explorar juntos; sin duda, Nintendo jamás se equivoca. Todas las misiones representan un gran reto, sobre todo cuando debes usar el giroscopio de la consola para ver a tus enemigos; en esos momentos, debes pensar y decidir rápido. Lo recomiendo sin pensarlo dos veces, te mantendrá ocupado un buen rato.

Crow:
Quizá no llegue a ser uno de los títulos más populares, pues su temática va enfocada a jugadores que sean afectos al combate naval y aunque su estilo de juego es dinámico, pude tornarse un tanto monótono y simple, por lo que lo recomiendo sólo si quieres experimentar una aventura de profundidad y disfrutar de atractivos efectos en tercera dimensión. Me agradó el cómo adaptaron los controles de navegación en la parte inferior, mientras que en la superior aprovecharon el potencial de la consola para ofrecer la vista de acción y seguimiento. En cuanto al *gameplay*, parece más complicado de lo que en realidad es, así que si te animas a probarlo, no tendrás problemas.

Panteón:
Por fin tenemos un juego que aprovecha bien las capacidades del 3DS (no como **The Sims**), para ofrecernos una excelente experiencia que no te puedes perder por nada del mundo. No se trata solamente de un simulador ni de un juego de guerra en donde tienes que eliminar a cuanto enemigo se te ponga enfrente, sino de combinar los elementos más impresionantes de la milicia marítima, con la acción y diversión de un buen videojuego. A la fecha, es uno de los mejores títulos de submarinos que he jugado, así que no puedo dejar de recomendarlo cien por ciento si te agradan los juegos de guerra. No te vayas con la finta, al igual que otros, no fomenta la violencia.

Dead or Alive

DOA llega a Nintendo

En 1996 Tecmo desarrolló la que se convertiría en una de las franquicias de peleas más rentables por su estilo de juego y peculiaridad de los gladiadores o, mejor dicho, de las guerreras, que con su belleza y figura por demás estilizada cautivaron a miles de jugadores, atrayéndolos a un sistema de juego que combinaría múltiples técnicas de pelea y diera paso a diversas leyendas a través de la historia de cada uno de sus personajes. Las salas de Arcadias fueron los primeros sitios que mostraron este juego, pero por su popularidad rápidamente fue adaptado a las consolas caseras. Por desgracia, no fue sino hasta este 2011 que tenemos su primera aportación para Nintendo, así como también para un sistema portátil y, por supuesto, en 3D.

Ryu Hayabusa, uno de los peleadores que verás en **DOA** para N3DS.

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB
Sangre, lenguaje suave, desnudos parciales, temas sugestivos, uso de alcohol, violencia.

¿Cómo surgió **Dead or Alive**?

Una vez que tengas en tus manos la próxima edición de **Dead or Alive** para Nintendo 3DS, seguramente te preguntarás cómo surgió el juego y, sobre todo, qué hace **Ryu Hayabusa** aquí, siendo que su juego original ocurrió en el NES (Nintendo) y era de acción, no de peleas. Pues bien, todo inició cuando Tomonobu Itagaki propuso crear un juego para Arcadia con la finalidad de recobrar un tanto del territorio que había perdido Tecmo en aquel entonces, argumentando que tenía la clave para ofrecer algo que sería del gusto del jugador. Así, con luz verde para el proyecto dio vida a **Dead or Alive**, donde el nombre es una retórica de que en verdad él se estaba jugando el todo por el todo con este desarrollo. En cuanto a **Ryu Hayabusa**, tuvo su trilogía en el NES a finales de los años 80 y principios de los 90. También hizo una aparición en Arcadia, que es bastante buena, y varias adaptaciones y conversiones a otros sistemas portátiles y caseros. Pero regresando a **Dead or Alive**, Itagaki vio en **Ryu** el potencial necesario para ser parte del rol de personajes, pues su estilo de combate y fama que ya poseía harían que rindiera frutos adicionales al enfrentarlo con otros luchadores. De hecho, más adelante Itagaki y **Team Ninja** revivieron la serie de **Ninja Gaiden**, que no llegó a Nintendo (salvo una versión para Nintendo DS) y que vendría a replantearse como una protosecuela a lo ocurrido en los torneos de **Dead or Alive**.





Hasta ahora, **DOA Dimensions** es uno de los títulos con mejores gráficos en N3DS.

Dimensions

¿Sabías que...?

1.- El motor gráfico utilizado en **Dead or Alive Dimensions** está basado en el que Tecmo utilizó para la cuarta entrega y que, posteriormente, adaptara para dar personalidad al portátil. Por eso podrás disfrutar de un nivel gráfico de excelentes proporciones, además de la fluidez con la que se moverán los personajes en pantalla.

2.- A mediados de 2007, **Dead or Alive** llegó a la pantalla grande para satisfacer la pupila de miles de fans de la franquicia. Por supuesto, el director Corey Yuen le dio un estilo que si bien no es plenamente idéntico al juego, nos mantiene entretenidos. En el filme podrás ver a actrices como Devon Aoki, Jaime Pressly, Holly Valance, **Sarah Carter** y **Natassia Malthe**. La taquilla no fue tan benevolente con esta producción; sin embargo, es una buena opción para que la disfrutes en casa en calidad Blu-Ray.

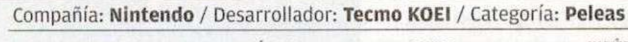
3.- Uno de los principales modos de juego es Chronicles (tipo historia), en los que recorrerás eventos que abarcan desde el primer título de **Dead or Alive** hasta la cuarta entrega, por lo que si no conoces ni una pizca de esta serie de Tecmo, no te preocupes, aquí te explicarán todo lo relacionado con los personajes, torneos y rivalidades.

El panorama para esta pequeña y novedosa consola portátil, el Nintendo 3DS, parece de lo mejor que hemos visto en muchos años. Los licenciatarios están apoyando notablemente con sus mejores franquicias, muestra de ello es **Dead or Alive Dimensions**, que marca la primera ocasión en que un título de esta serie llega a las consolas de Nintendo.





Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Tecmo KOEI** / Categoría: **Peleas**

















Mientras compites en el juego, o participas en el modo de historia, verás una gran cantidad de videos que narrarán los acontecimientos y hechos más importantes de **Dead or Alive**, pero lo mejor de todo es que el diseño de personajes luce sensacional. Basta con mirar las fotografías de abajo para darnos cuenta.









Cada uno de los personajes de este juego te sorprenderá con sus poderes y habilidades especiales, así que no subestimes a ninguno pues podrías llevarte una sorpresa.

¡Elige tu peleador favorito!

Este título de peleas tiene una veintena de personajes disponibles desde el inicio, más cinco ocultos que deberás desbloquear mediante diversas estrategias de habilidad durante el juego. En sí, es una buena cantidad de gladiadores, pero aún así no se compara con los 35 que ofrece **Super Street Fighter IV 3D Edition**.

Dependiendo del personaje que escojas, tendrás un abanico de opciones de movimientos o ataques. Y tal como ocurrió en el **SSFIV**, aquí podrás hacer uso de la pantalla táctil para simplificar la marcación de los poderes especiales simplemente presionando una área específica con tu pulgar. Aunque si ya tienes buen nivel, no será necesario pues, de cierta forma, quita el reto de ser tú mismo quien haga sufrir al rival.

Otro punto importante es que debido a que Team Ninja fue el que desarrolló **Metroid Other M** para Wii, se dio la oportunidad de incluir un escenario alusivo a dicho juego. Así, algunos de los combates se llevan a cabo en el majestuoso nivel de lava en donde enfrentaste a **Ridley**, y vaya que en **Dead or Alive**, con el montaje tridimensional, luce fabuloso. Por consiguiente, no dudamos de que se convertirá en uno de tus escenarios favoritos. Por desgracia, no se incluye a **Samus Aran** como personaje disponible para pelear, pero quizá más adelante -en alguna posible secuela- las cosas sean diferentes, como ocurrió en **Soul Calibur II** cuando Nintendo incluyó a Link (**The Legend of Zelda**) para enfrentar a temerarios rivales de la talla de **Cervantes**, **Voldo**, **Ivy**, **Sophitia** y tantos más. También nos gustaría ver más *crossovers* del estilo, pues así se le da variedad a los juegos de pelea.

8



13



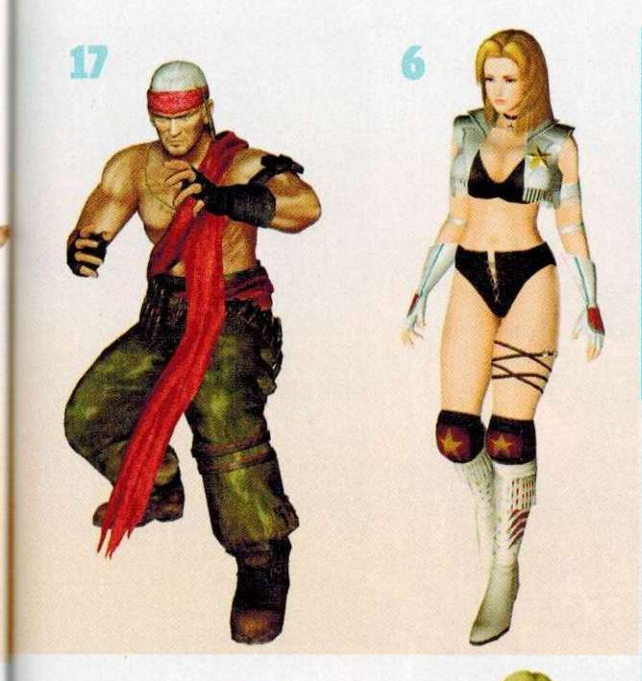
Es hora del duelo

No importa si es la primera vez que te adentras en una misión de **Dead or Alive** ya que el juego es tan amigable en su *gameplay* que bastará con unos minutos para que comiences a realizar combos y movimientos especiales como todo un profesional. Te recomendamos que explores uno por uno a los personajes para que veas con cuál prefieres competir, para que seas un campeón al momento de enfrentar a tus amigos.

Hay personajes de todo tipo; por ejemplo, los pesos pesados, cuyos golpes son letales. También hay algunos guerreros ligeros; su habilidad y agilidad serán de gran utilidad.



Bass Armstrong es un luchador profesional que jamás fue derrotado, y ahora participa en los torneos de **Dead or Alive** para ver si encuentra un buen oponente.



Para que vayas conociendo a los personajes que encontrarás en esta edición de **Dead or Alive** para Nintendo 3DS, publicamos unas imágenes que corresponden a algunos de los trajes que aparecen dentro del juego. ¿Qué te parecen?



Personajes disponibles de inicio:

1.- Kasumi
2.- Ayane
3.- Hitomi
4.- Lei Fang
5.- Kokoro
6.- Tina Armstrong
7.- Helena Douglas
8.- Christie
9.- Ryu Hayabusa
10.- Hayate
11.- Ein
12.- Jann Lee
13.- Zack
14.- Gen Fu
15.- Bayman
16.- Bass Armstrong
17.- Leon
18.- Brad Wong
19.- Eliot
20.- Lisa

Personajes secretos:

Raidou
Kasumi Alpha
Alpha-152
Tengu
Genra

14

16

12



4

En conclusión

En **Dead or Alive Dimensions** nos agradó la variedad de modos de juego y la facultad de generar las acciones al presionar en la pantalla táctil algún poder de la lista, o hacerlo de manera tradicional. Además, el modo *online* da más horas de entretenimiento y vida al juego, pues no sólo te dedicarás a retar a tus amigos localmente o a patearle el trasero a la Inteligencia Artificial, sino que también podrás conectarte vía Wi-Fi para enfrentar a los mejores gladiadores del mundo, y así medir tu poder como combatiente.

Por supuesto, una de las clásicas acciones de este juego es que durante la batalla podrás mandar a tu rival a un nivel diferente de juego, cambiando de escenario y sin detener el combate. Por supuesto, verás la transición de cómo tu enemigo -o tú- salen volando, rompiendo elementos del entorno para caer en otra zona de pelea. Este detalle le da más versatilidad y vista desde cualquier ángulo que lo veas. Para terminar, podemos decir con toda tranquilidad que **Dead or Alive Dimensions** es uno de los mejores títulos de este mes, tiene todos los elementos para resaltar entre la variedad de juegos del Nintendo 3DS y, sobre todo, la ventaja de juego en línea le da más utilidad, pues así podrás incrementar tu potencial de combate al enfrentarte a usuarios del resto del mundo y no sólo a los de tu cuadra.

RANKINGS

Master:

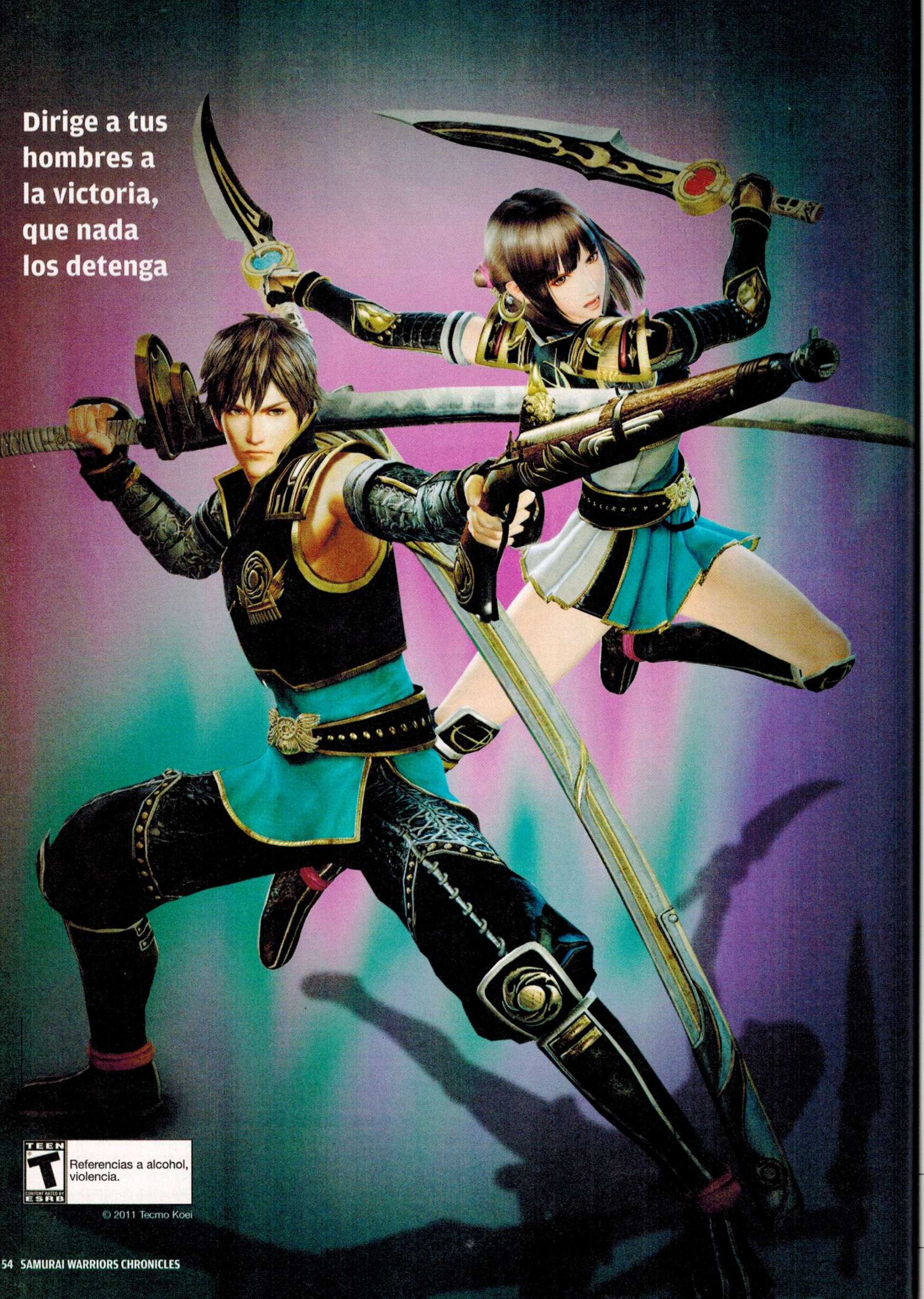
Desde hace más de 10 años deseaba que llegara esta franquicia a las consolas de Nintendo, pero por desgracia no había ocurrido... hasta ahora, que en el Nintendo 3DS Tecmo nos ha regalado una auténtica maravilla. No sólo la disfrutarás visualmente, sino que también el *gameplay* es excelso; todos los combos son fáciles de marcar, lo que permite que experimentes sobre la marcha y logres cadenas impresionantes. En mi opinión, es mejor que la serie **Tekken**, por lo que si eres amante de los juegos de pelea, como yo, y ya terminaste **Super Street Fighter IV**, debes conseguirlo. Es un hecho que los efectos tridimensionales te encantarán desde que prendas la consola.

Crow:

Por fin la serie **Dead or Alive** está en Nintendo, y vaya que con las características del Nintendo 3DS es una nueva experiencia de juego en todos los sentidos. Me agradó bastante la calidad gráfica y la variedad de opciones, además de que no sólo se trata de retar y ya... también puedes adentrarte en el modo de historia y conocer más sobre el pasado de los personajes. El uso de efecto tridimensional también quedó excelente, como ocurrió en **SSFIV 3D Edition**, aunque si prefieres suprimirlo, lo podrás realizar sin problemas y seguirás disfrutando de maravillosos combates con bellas chicas y poderosos guerreros, pero en un entorno tradicional en dos dimensiones.

Panteón:

Yo nunca he sido tan fan de **Dead or Alive**, pues me he enfocado en otras franquicias de los juegos de peleas, como **Street Fighter**, **Killer Instinct**, **Mortal Kombat** o **The King of Fighters**. No obstante, es muy bueno y recomendable para quienes gustamos de los títulos de guamazos. Ahora llega al 3DS para demostrar que puede competir con cualquier otra saga de peleas, y qué mejor que aprovechando todas las bondades del sistema para ofrecernos una experiencia que, simple y sencillamente, no puedes perderte. Eso sí, para quienes no les agrade este estilo de peleas, mejor decídanse por **Street Fighter IV 3D Edition**, así irán a la segura.


Dirige a tus hombres a la victoria, que nada los detenga
TEEN
T
CONTENT RATED BY
ESRB
Referencias a alcohol, violencia.
© 2011 Tecmo Koei

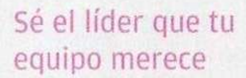
Samurai Warriors Chronicles

De todos los juegos que fueron anunciados para aparecer junto con el Nintendo 3DS, uno de los que más llamaron la atención por sus impactantes gráficos fue **Samurai Warriors: Chronicles**. Por fortuna, ésa no es su única cualidad, tiene un sistema de juego profundo y bien planeado que te mantiene horas junto a la consola. Sin duda, es un trabajo de primer nivel de Tecmo Koei, que muestra las ventajas técnicas que ofrece el 3DS.









Sé el líder que tu equipo merece

La historia de este juego se desarrolla en el Japón feudal, pero lo interesante está en que no es lineal, puede variar según decidas que tu personaje sea hombre o mujer. Deberás enfrentar a grupos de otros líderes, todos con habilidades especiales que tienes que analizar para encontrar su punto débil; no se trata solamente de apretar botones para que los combos fluyan, cada golpe debe estar pensado.

Ahora bien, no creas que es un título al estilo **Final Fight** donde tienes que terminar con cientos de enemigos en el escenario. Tienes la ayuda de otros personajes, los cuales ingresan a la batalla mediante el sistema Charactec-switching, que te permite cambiar de guerrero en plena batalla para continuar con la conquista. Lo anterior es algo muy importante que debes considerar en tu accionar, ya que todos los guerreros tienen resistencia y armas diferentes. Algunos pueden atacar a distancia, y otros son más efectivos cuando se encuentran en combates cuerpo a cuerpo. Por eso, asegúrate de no pedir la asistencia equivocada, pues resultaría contraproducente y terminarías con lo que podría ser una victoria segura.

En total son cuarenta personajes, una cantidad impresionante. Así que no te aceleres al buscar elementos para tu equipo, siempre vas a encontrar alguien con quien combatir y que se acerque más a tus expectativas.









Con los ataques especiales puedes dañar a más de un enemigo.

¿Sabías que...?

1.- En Japón, **Samurai Warrriors 3** para Wii apareció en diciembre de 2009, incluía 37 personajes para conocer la historia. Hasta la fecha ha sido una de las mejores obras de la serie que hayan aparecido.

2.- Al comenzar 2008, Koei nos regaló el primer capítulo de la serie en Wii, **Samurai Warriors Katana**, que tenía como particularidad una perspectiva en primera persona, lo cual aunque se jugaba bien, para muchos representó un error.

3.- La serie surgió a partir de **Dynasty Warriors**, franquicia que conocimos durante 2004 para el legendario Game Boy Advance.

JUGADORES



1



Compañía: **Tecmo Koei** / Desarrollador: **Tecmo Koei** / Categoría: **Acción**



GAMEPLAY





GRÁFICOS



SONIDO



DIFICULTAD





HISTORIA



RANKING



CN 8.0

Prepárate para cualquier adversidad

En ciertos momentos, los enemigos acaparan toda la pantalla, no se aprecia un solo espacio para lograr escapar. Para esas situaciones contarás con la barra Battle Skills que, al igual que en los juegos de pelea, permite realizar un movimiento especial y secreto que puede sacarte de cualquier problema. No todos son poderes devastadores, algunas técnicas sólo mejoran tu resistencia, o te vuelven invencible por unos segundos. Está en ti aprovecharlos de la mejor manera.

Al igual que en la vida diaria, la moral jugará un papel importante en el desarrollo de la aventura. Todos los personajes tienen una barra que indica su nivel de moral; si el desempeño es bueno, tu nivel subirá, pero si fracasas en los objetivos, se irá en picada. Mientras más guerreros con moral alta se encuentren en el campo de batalla, su resistencia aumentará, por lo que es un aspecto indispensable para las victorias.

Es importante mencionar que tu armamento y movimientos no tienen por qué permanecer iguales durante toda la jornada. Si cumples con cada objetivo, se te dará acceso a mejoras en las habilidades de tu guerrero, ya sea en su poderío o bien en las armas que utiliza. No hay que olvidar que estas últimas también pueden subir de nivel independientemente, como si se tratara de un RPG. Este tipo de detalles permiten que te concentres más y prestes atención a elementos que normalmente dejarías pasar, ya que absolutamente todo puede representar una mejora importante.

La batalla tiene que terminar

Ésta es una de las mejores experiencias que puedes tener en el Nintendo 3DS en su lanzamiento, desde los gráficos hasta el *gameplay* han sido perfectamente trabajados. Nos da gusto por la consola y por la franquicia, que después de pasar por muchos años en el anonimato (al menos en nuestro continente) por fin se está dando a conocer, de la mejor manera, en las plataformas de Nintendo, lo que seguramente le ayudará a ganar nuevos adeptos.

En la opción Vault tendrás acceso a diversos extras, como cinemas, melodías y comparaciones de armas para decidir si te conviene cambiarla o continuar con la misma. Realmente, es uno de esos elementos que te obligan a terminar el título más de una ocasión. Muy bien por Tecmo Koei al incluir esta opción.



Libera tu poder

El apartado técnico es muy bueno. Como ya te comentamos al inicio, los gráficos te quitan el aliento, especialmente los cinemas antes y después de algunas misiones. Y ni qué decir de la música, te recomendamos usar audífonos para disfrutarla en toda su magnitud. Por otro lado, el uso de la pantalla táctil es el correcto, aunque pensamos que pudo haber sido mejor aprovechado, que tuviera más peso en la jugabilidad. Pero no es nada serio, de hecho se juega muy bien con el sistema que han instaurado. En este tipo de obras se corre un riesgo muy grande: la monotonía. Aunque el escenario cambie, si sólo tenemos que eliminar enemigos hasta llegar al final, el aburrimiento no tarda en aparecer. Por fortuna, en **Samurai Warriors: Chronicles** no es así, gracias a la variedad de ataques y personajes cada partida se vuelve única; siempre tendrás algo que experimentar.





De acuerdo con tu desempeño podrás obtener mejoras para tu personaje y sus técnicas. Así que de ti depende su fortaleza.

RANKINGS

Master:
Desde hace tiempo creí que este tipo de juegos aún tenían mucho que ofrecer, que sólo era cuestión de que los programadores recibieran nuevas herramientas... lo cual compruebo ahora con esta versión para el Nintendo 3DS. **Samurai Warriors: Chronicles** es un buen juego, la acción está en pantalla todo el tiempo, no tienes que aprender comandos complejos y largos; todo se da de manera fluida, lo que se agradece cuando debes enfrentar a cientos de enemigos al mismo tiempo. **Samurai Warriors** es una saga que comienza con el pie derecho en la nueva consola de Nintendo, confío en que así se mantenga, porque es un hecho que habrá secuelas.

Crow:
Los grandes combates del Japón feudal estarán en una espectacular vista tridimensional a través del Nintendo 3DS. En **Samurai Warriors: Chronicles** tendrás toda la acción y emoción de las entregas anteriores, sin perder detalle. Es interesante el estilo de elegir a dos personajes principales y todo un *set* de secundarios, que te ayudarán a terminar tu odisea. Por supuesto, gráficamente y en *gameplay* no tendrás queja, sin duda es una de las buenas opciones para estrenar el nuevo portátil de Nintendo. Así que no lo pienses mucho, tendrás horas de diversión y estrategia, sin mencionar los grandes efectos visuales que te acompañarán a cada paso que des.

Panteón:
No cabe duda de que los licenciatarios están echando toda la carne al asador con el grandioso sistema nuevo de Nintendo, pues hemos visto todo tipo de juegos, tanto buenos como no tan recomendables, que están listos para que los conozcas. En esta ocasión, tenemos una genial aventura que te transporta a un tiempo distinto al nuestro, para demostrar que tienes las agallas de convertirte en uno de los mejores samuráis que han existido. Los gráficos son muy buenos y aprovechan bien el poder del 3DS, pero creo que lo mejor de todo es que se juega cómodamente y no tienes que memorizar cientos de comandos para disfrutar el juego. Conocerlo es no dejarlo.

MONSTER TALE

El mundo de los monstruos está en peligro y sólo cuentan contigo para ayudarles.

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Violencia animada.

Monster Tale es una nueva opción para los jugadores que gustan de emprender misiones acompañados de poderosas criaturas a las que pueden criar y evolucionar. Se trata de un concepto que tiene similitudes con otras franquicias, como **Pokémon** o **Digimon**, incluso con **Monster Rancher** (por el concepto de las criaturas o monstruos), pero con cualidades únicas que lo hacen diferente. Y no sólo en historia, sino también en el tipo de personajes y acciones que puedes realizar.



Durante la aventura debes enfrentar a cada uno de los niños que han atrapado a los monstruos para usar su poder de manera destructiva.

Estilo de juego clásico

El *gameplay* es de plataformas en *sidescroll*, por lo que verás toda la acción corriendo de izquierda a derecha, como ocurría en los títulos de la vieja escuela. Por supuesto, de esta manera evita el estilo RPG o estrategia, que habíamos visto en otros títulos de monstruos, y opta más por lo dinámico y atractivo de escenario horizontal y vertical, dependiendo en qué escenario te encuentres.





Salva al mundo de los niños malévolos

La historia es simple pero bien elaborada. Todo da inicio cuando un grupo de niños problemáticos encuentran un misterioso portal que los transporta a un mundo secreto habitado por monstruos de diferentes géneros, tipos y colores. Estos niños los toman como si fueran sus esclavos, sometidos a su control y deseos. A diferencia de otras historias, los monstruos no son tratados con igualdad o en beneficio comunitario, sino que son forzados a realizar una variedad de acciones egoístas y destructivas, que resultarán en la aniquilación del mundo de los monstruos... a menos que alguien los detenga y devuelva la armonía con la que se vivía en este pintoresco lugar.

Justo allí es donde **Elli**, una pequeña niña de cabello azul, tiene mucho que ver, pues se trata de la última persona que logró cruzar el portal hacia el mundo de los monstruos. Pero ella, a diferencia de los niños anteriores, no tiene mal corazón; por eso, al conocer a **Chomp**, un monstruo de gran poder, se hacen amigos y deciden emprende lo que sería la mayor de las batallas por defender su hogar y rescatar a los demás personajes del yugo de los pequeños malcriados. Se inicia así una de las historias más emocionantes del Nintendo DS.

¿Sabías que...?

1.- Los desarrolladores del juego **Monster Tale** son los mismos que dieron vida al creativo e innovador **Henry Hatsworth and the Puzzling Adventure**, que es una mezcla de géneros cuyo potencial superó la expectativa de toda la crítica y de usuarios; y aunque pareciera, no está ligado a **Moster Tale** en ningún aspecto.

2.- En **Monster Tale**, durante las misiones encontrarás dinero que podrás utilizar para adquirir objetos en la tienda. Visítala, pues siempre encontrarás algo interesante para ti o para tu mascota.

3.- Al final de cada misión enfrentarás a un jefe de nivel, ¿quién será? ¡Adivinaste!... los pequeños niños malcriados y sus criaturas. No te fíes de su apariencia casi inocente, pues son más rudos que lo que puedes imaginar.





Compañía: **Majesco** / Desarrollador: **DreamRift** / Categoría: **Plataformas**

















Recibe la ayuda de diferentes criaturas para acabar con el mal que ha caído sobre el mundo de los monstruos. Recuerda que también puedes comprar objetos para hacer más fuertes a tus aliados y obtener más poder.



Haz que tus monstruos sean más fuertes

En la pantalla superior del Nintendo DS tendrás la vista de la acción principal del juego, mientras que en la secundaria observarás un espacio dedicado a tus mascotas, en donde puedes incrementar su potencial para que sean más fuertes al momento de enfrentar las batallas. Por supuesto, tú controlarás plenamente a la pequeña **Elli** y a **Chomp**, combinando sus habilidades para cruzar por un sinfín de peligros, o para vencer a cada uno de los enemigos que estén acechándote. Por supuesto, siendo un mundo de fantasía, **Elli** ganará poderes especiales, como arrojar bolas de energía de entre sus puños, o fuerza impresionante en cada uno de sus ataques.

Ahora bien, si te preguntas qué tan extensos son los escenarios o sobre la dificultad, te podemos comentar que el juego fue diseñado pensando en ser amigable. Es decir, que no te cueste trabajo terminarlo, pero sí el suficiente esfuerzo para divertirte y sentirte satisfecho una vez que lo acabes; claro está, por su temática nosotros lo recomendamos más para los pequeños jugadores.



Todos los enemigos tendrán una manera más fácil de vencerlos.





Los escenarios son variados y coloridos. Esto le da un toque infantil, como si se tratara de una caricatura.

Mundos diferentes

En total son cinco reinos del mundo de los monstruos, los cuales deberás visitar para rescatarlos de sus invasores. Algunos de los escenarios que podrás ver son las Ruinas Antiguas, la Casa del Árbol Malvada, Tren Expreso del Demonio y el Club Nocturno de los Monstruos. Cada lugar tiene una atmósfera peculiar y será hogar de toda clase de enemigos que tratarán de evitar que completes la misión.

La pantalla táctil tendrá la función del Santuario de Mascotas de **Chomp**, donde él evoluciona para ganar nuevas habilidades mientras come y juega con lo que **Elli** le suministre desde la pantalla superior -o lo que le compre en la tienda. Pero cuando **Elli** necesite algo de fuerza bruta o quiera que le echen una mano para no verse sometida por sus adversarios, podrá invocar a **Chomp** para que suba a la pantalla de acción y hagan equipo para que den su merecido a los monstruos rebeldes. Conforme **Chomp** evolucione y gane nuevos poderes, conseguirá 30 diferentes formas con nuevos y poderosos ataques, al mismo tiempo que podrá transformarse en útiles objetos, como escudos, espinas y bombas.

RANKINGS

Master:

Éste es un juego de niños... no porque sea fácil, sino porque ellos son sus protagonistas, ja, ja, ja... Está bien, no vuelvo a hacer chistes. El título honestamente es muy bueno, con movimientos variados de los personajes, que te permiten aprovechar todo el escenario. El reto es mediano, no al grado de un **Prince of Persia**, claro, pero te mantiene ocupado y pensando cómo utilizar a tus monstruos. Si pensabas que ya no iban a aparecer juegos buenos para Nintendo DS, **Monster Tale** demuestra que no es así; aún le queda mucho que ofrecer a esta gran consola portátil. Lo recomiendo ampliamente para todo tipo de jugadores, aunque seguramente lo disfrutarán más los pequeños.

Crow:

Ya son pocos los juegos que retoman el concepto de plataformas, así que cuando llega uno siempre es bueno darle una checada para ver qué tan bien les quedó a los desarrolladores. En el caso de **Monster Tale**, se trata de un título enfocado -a mi parecer- al público infantil, pues no ofrece gran reto y sus objetivos son fácilmente alcanzables. El *gameplay* es interesante, pues interactúas con ambas pantallas; no como en otros títulos donde la táctil sólo sirve para dar estadísticas. Me gustó el diseño de personajes y escenarios, muy adecuado para el tipo de juego. ¿Qué le agregaría? Mayor nivel de competencia y nuevos mundos, así como más cantidad de criaturas.

Panteón:

Al principio pensé que **Monster Tale** iba a ser un fusilmón más de los que ya hemos visto recientemente; por fortuna, no fue así, y realmente vale la pena darle una buena revisada. En general, es un título entretenido, que no acabarás en un fin de semana; pero viendo el lado malo, seguramente resultará demasiado sencillo para aquellos jugadores que sean veteranos del control, o que estén acostumbrados a acabar los juegos sin ponerse a ver la historia. Si tienes oportunidad de jugarlo antes de comprarlo, te lo recomiendo bastante, así tendrás una mejor perspectiva sobre si adquirirlo o no. Si eres muy exigente, seguramente no te agradará **Monster Tale**.

WARIO AWARDS

¿Qué cuentan, chicas y chicos? Como era de esperarse, mi sección ha sido un éxito rotundo; por esa razón, este mes quiero volver a iluminarlos con mi basta sabiduría, para regocijo de todos. En esta ocasión les tengo varios premios a la antiexcelencia; creo que me fui demasiado rápido la vez pasada y me faltó adentrarme más en cada entrega, pues algunos me escribieron para pedirme que explicara más sobre el porqué son tan malos los exponentes. Así que a partir de ahora seré más meticuloso en cada categoría. ¿Están preparados? Si la respuesta es sí, los felicito y exhorto a que se pongan cómodos para que disfruten de esta sección. Y si respondieron que no, qué lástima, porque ya comencé.



En verdad, las buenas películas basadas en videojuegos han sido pocas. ¡Al principio casi todas eran malísimas!



En buena onda, ¿quién hubiera querido que estos tres personajes clásicos fueran cuates, y para colmo se vistieran tan ridículamente en la película?

Peor adaptación de videojuego a película

(Corregido y aumentado)

Street Fighter

Esta cinta resultó elegida como la peor de las adaptaciones (aunque estuvo seguida muy de cerca por **Double Dragon** y **Super Mario Bros.**) debido a las barbaridades que cometieron al querer llevar la franquicia fenomenal de juegos de pelea a la pantalla grande. Como ahora está de nuevo la StreetFightermanía porque salió **Super Street Fighter IV: 3D Edition**, todo mundo quiere conocer más sobre este juego y su parafernalia. Como un favor (créanme, lo es), voy a explicarles punto por punto por qué es tan mala la película. Ustedes tomarán la decisión de si corren a comprarla de todos modos o no (la verdad, yo no lo haría).



- **Bison** pide 20 billones de dólares como rescate... ¿No era más fácil solicitar el control del mundo de una vez? ¡Sólo le faltó exigirlos en billetes de un dólar!
- **Charlie Nash** y **Blanka** fueron fusionados en un solo personaje: **Carlos *Charlie* Blanka** y cambiaron su origen totalmente, pues su lindo color verde y cabello rojizo son producto de la manipulación genética de los científicos de **Bison**.
- **Dhasilm** fue convertido en un simple científico que sólo tiene de parecido cuando él y **Blanka** deciden quedarse en el cuartel y -sin razón aparente- se rapa.
- **Ryu** y **Ken**, favoritos de los fanáticos, tienen de peleadores lo que yo de delgado; además, los mutaron en mercenarios.
- Casi todos los trajes originales del juego aparecen explicados de la peor manera posible; hay que resaltar el atuendo de **Chun-Li**, por supuesto.
- **T. Hawk**, al igual que la mayoría, es un personaje de relleno y sólo se pone una bandita que se compró en el tianguis para tener algo de similitud con su contraparte original.
- ¡El traje de autorresucitación de Bison está más allá de la tecnología de los **Super Sónicos**! Le faltó tener los tenis que se amarran solos y su chamarra que se seca automáticamente, como los de **Back to the Future II**.
- La actriz que caracterizó a **Chun-Li** fue la peor elección de todas...

Peores errores de programación

Action 52, NES

Este juego también puede competir sin problemas por la peor portada o el peor nombre. Pero mejor lo clasifiqué de esta manera debido a que realmente lo que más le duele es la malísima programación que tiene. Si alguien lo llegó a comprar en su momento, ¡seguramente terminó cambiándolo por cualquier otro!

Action 52 incluyó 52 "nuevos y originales juegos excitantes"... sí, cómo no. Realmente eran pequeños jueguitos de varios géneros, aunque predominaban los de plataformas y los *shooters*. Lo peor es que además de que eran horrendamente repetitivos y sin chiste, la mayoría se trababa sin razón aparente y tenía muchos *bugs*. La verdad, yo creo que los cuates de Active Enterprises tomaron un curso por correspondencia de cómo hacer videojuegos y no se tomaron el tiempo para ver cómo se hacían los juegos de verdad.

Por otro lado, varios juegos eran demasiado similares, pues se veía a leguas que usaban el mismo *engine* para los del género; los demás eran simples clones de otros de más éxito, como **Pong**, por ejemplo. Finalmente, le dolió muchísimo la originalidad de las historias de casi todos los jueguitos incluidos, pues eran demasiado sosos; en especial, el juego **The Cheetahmen**, que trató inútil y descaradamente de aprovechar el estilo y éxito de otros, como **Battletoads** o **Teenage Mutant Ninja Turtles**.



No debes sentir pena si no conociste a los **Cheetahmen**, pues en verdad fueron de los títulos -y personajes- más malos que han existido en la historia de los juegos.






Peor idea para videojuego de un superhéroe

Aquaman: Battle for Atlantis, GCN

De acuerdo, sabemos que el juego de **Superman 64** fue pésimo, pero creo que también vale la pena dar su merecido reconocimiento a esta opción para el Nintendo GameCube, que hizo que corriéramos al lugar más cercano a deshacernos de él. En esta aventura controlas al muy poco popular (comparado con otros superhéroes) **Aquaman**, quien debe salvar a Atlantis de la destrucción, lo cual no tiene nada de original. Para lograrlo debe nadar de aquí para allá peleando con cuanto enemigo se encuentra hasta que pueda pasar a la siguiente etapa.

No creas que porque suena muy aburrido no puede ser peor. Para añadir más bostezos a la experiencia, la historia del juego va siendo presentada al estilo cómic: simplemente un texto con fotos, sin animaciones, ni voces... Vaya, pensé que esto sólo se veía en el NES. La verdad, si tan sólo de jugarlo aburre, al tratar de leer la historia que te van contando pierdes tiempo y terminas dormido.

Al igual que otros juegos similares, para **Aquaman** trataron de darle variedad al ponerle escenas en donde piloteas vehículos submarinos. Lamentablemente, se les olvidó que tanto estos como el resto del juego debían ser entretenidos; todo se limita a sólo nadar, golpear y conducir casi sin sentido. Por último, se ve que diseñaron al protagonista con la mayor flojera del mundo, pues parece que **Aquaman** trae el cabello al estilo *mullet*, es decir, corto de todos lados pero largo de atrás, lo cual lo hace ver totalmente nefasto.

Peor apoyo para un sistema de Nintendo

Virtual Boy

Muchos de mis fanáticos más jóvenes no conocieron el Virtual Boy que, siendo sinceros, fue un gran sistema que en su momento ofrecía una experiencia impresionante. El lado malo de la historia es que hubo muchos factores que lo llevaron a convertirse en un fracaso total, y hoy se recuerda todavía con opiniones divididas. Uno de los problemas es que su principal característica, jugar en 3D, no podía mostrarse como tal en los medios, razón por la cual la gente pensaba que se trataba sólo de una especie de Game Boy con tonalidades rojas.

Por otra parte, no se le dio una difusión respetable, y sonaron más los rumores de que te atrofiaba la vista, que las bondades de jugar con este sistema. Por esto, el Virtual Boy no tuvo las ventas que se esperaban y terminó casi regalándose. En lo personal, no me gustó que se dio a conocer como un sistema "portátil", siendo que era casi imposible jugarlo sin su tripié, y necesitaba muchas pilas (seis AA), que te duraban muy poco.



Claro que tenía la opción de conectarlo a la corriente eléctrica, pero ahí se perdía aún más el concepto de "portátil".

Hemos llegado al final, mis queridos seguidores. Espero que les haya gustado esta sección y que me sigan mandando sus correos con sugerencias, alabanzas y demás muestras de admiración hacia mi persona. Ya me cansé de tanto escribir, tomaré un merecido descanso, así los dejaré con ganas de más fabulosos Wario Awards.
¡Hasta la próxima, chavos!

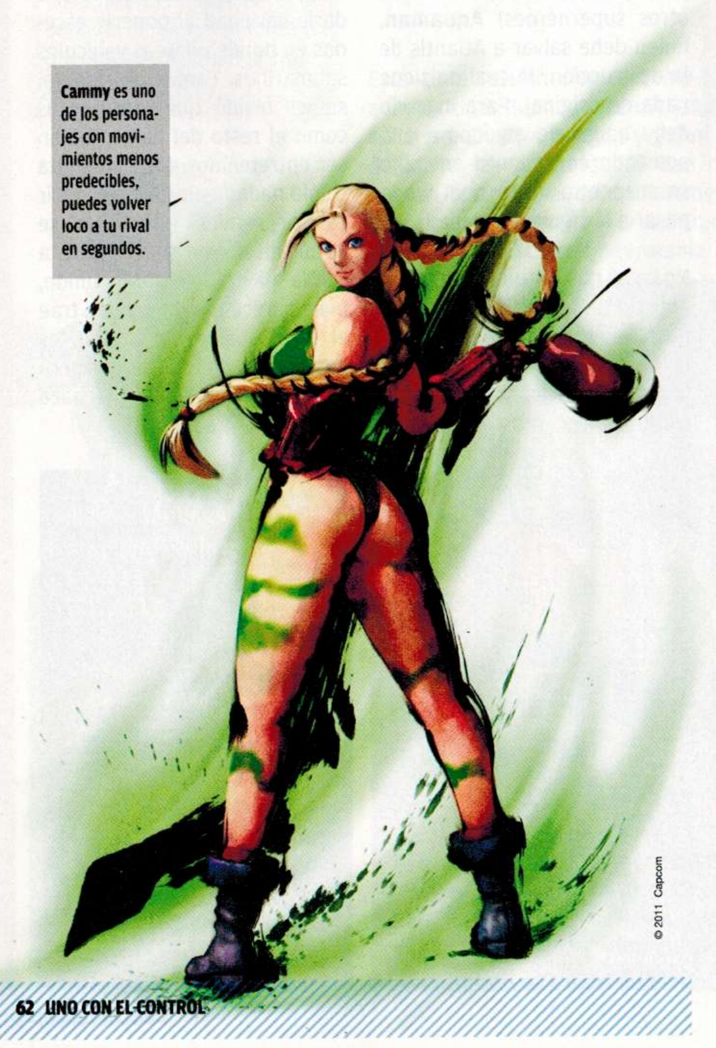
Uno con el control

Por Juan Carlos García "Master"

Por meses esperamos el Nintendo 3DS, y por fin ya tiene varias semanas con nosotros. Realmente, no sólo sus juegos son impresionantes, sino también las aplicaciones que tiene, como las tarjetas de Realidad Aumentada; toda una experiencia. Por eso he decidido dedicar en esta ocasión la sección a uno de sus títulos más impactantes, me refiero a **Super Street Fighter IV**, que sin duda es toda una obra de arte. Así que prepárate para convertirte en todo un experto de esta entrega exclusiva en 3D para la portátil de Nintendo.

La pelea lo es todo

Antes que en combos (eso será en otra ocasión), pondré énfasis en los movimientos y técnicas que se han agregado a esta cuarta entrega y que sólo practicando podremos dominarlos por completo.



Cammy es uno de los personajes con movimientos menos predecibles, puedes volver loco a tu rival en segundos.

Focus Attack

Comencemos por analizar esta técnica, principal novedad en el *gameplay* del juego. Puedes ejecutarla en cualquier momento de la pelea, lo consigues presionando los botones golpe medio y patada media. Al hacerlo, tu personaje concentrará toda su energía en un solo ataque, que de conectar al adversario lo deja por un segundo totalmente vulnerable a nuestros combos.

Cuando ejecutas el Focus Attack, tu personaje queda indefenso por unos segundos, pero tienes un par de ventajas. Si en ese momento te golpean, absorberás el primer golpe sin problemas, como si fuera el *parry* de la tercera versión (que honestamente me hubiera gustado ver de regreso). Pero si se trata de un ataque múltiple, como la patada de **Chun-Li**, entonces sí entrará completo. Por otro lado, también puedes romper la defensa del rival si lo cargas al máximo; muy útil para contrincantes que se la pasan cazando todo el tiempo. Al marcarlo no quiere decir que debas terminarlo hasta soltar el golpe, puedes cancelarlo presionando dos veces atrás o adelante en el *Pad*. Lo más interesante de este movimiento es que si cuentas con poder en tu barra especial, puedes usarlo para cancelar movimientos como el Shoryuken, por ejemplo, y así conectar un poder normal, o bien incluir el Ultra en tu rutina. Cuesta bastante trabajo dominarlo, pero vale mucho la pena.

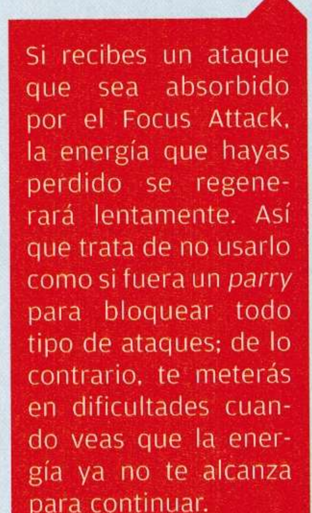












Si recibes un ataque que sea absorbido por el Focus Attack, la energía que hayas perdido se regenerará lentamente. Así que trata de no usarlo como si fuera un *parry* para bloquear todo tipo de ataques; de lo contrario, te meterás en dificultades cuando veas que la energía ya no te alcanza para continuar.





Uno de los especiales más espectaculares del juego corresponde a **Chun-Li**, aprende a usarlo en momentos clave.



La nueva perspectiva es perfecta para disfrutar el efecto en 3D de esta obra de Capcom.

Durante las batallas engaña a tu rival, repite una jugada en, al menos, dos ocasiones. Cuando crea que la realizarás por tercera vez, cambia alguna evolución; se verá sorprendido y tendrás altas posibilidades de que tu ataque entre por completo.

Supercombos y ultracombos

Estos poderes pueden cambiar en cualquier momento el rumbo que esté tomando una pelea, por eso es importante usarlos correctamente, no desesperarse y querer hacerlos al instante que los indicadores estén llenos. Antes de proseguir, déjame decirte que estos ataques puedes conectarlos marcando la secuencia en el control y presionando uno o tres botones, según decidas.





Los escenarios a pesar de ser fijos, tienen elementos que dan vida a cada una de las peleas.

La anterior es la forma que yo prefiero, la tradicional, pero si aún no tienes la experiencia necesaria, o simplemente quieres facilitarte las cosas, puedes tocar los módulos correspondientes en la pantalla táctil y se ejecutarán de manera automática. Insisto, te recomiendo que lo hagas de forma clásica; es más satisfactorio obtener triunfos de ese modo.

Los niveles de la barra de super no solamente te señalan que ya está listo dicho ataque, sino también sirven para incrementar la fuerza de tus movimientos normales, que una vez ejecutados pueden ser interrumpidos por el ultracombo. Esto se logra presionando al menos dos botones cuando marquemos un poder; si lo haces bien, notarás que tu peleador tiene un brillo amarillo particular.

Ahora bien, cuando logres que tus poderes tengan ese brillo, no sólo ocasionarás mayor daño, sino que también dejarás abierta la puerta para que sean cancelados por el movimiento que quieras. Con **Ryu**, por ejemplo, puedes marcar Hurricane Kick con dos botones, e interrumpirlo para incluir el Shin Shoryuken... Las posibilidades son infinitas, de ti dependerá aprovecharlas al máximo.

Bien, ya vimos la barra de Super, ahora toca el turno a la de Ultra. A diferencia de la primera, que se llena con los ataques que conectamos, ésta lo hace con los que recibimos. O sea que si deseamos utilizarla, es necesario dejarnos golpear un poco... pero en otras no requerirá de que nos dejemos, ja, ja, ja. Marcarlo nos obliga a doble secuencia en el *Pad* más los tres botones de patada o golpe, según sea el caso. La mejor manera de incluirlos es después de un Focus Attack o un Focus Attack Cancel, así tendrás la certeza de que impactará.

Nunca lo marques lejos del oponente, será imposible que lo dañes al mismo tiempo que te quedarás indefenso por unos segundos. Ten siempre en mente que cuando marques un ultracombo, los golpes o poderes normales no lo podrán detener, por lo que es buen momento para hacer una lluvia de Hadouken en contra.

¿Cuál es el mejor personaje?

Desde que salió la primera versión para Arcadia de **Street Fighter IV**, la polémica en relación con que existían personajes con mejores movimientos comenzó, al grado que mucha gente sólo usaba a **Sagat** por su **Tigger Uppercut**. Sí, efectivamente restaba mucha energía, pero desde mi punto de vista una cosa es que su técnica sea poderosa y otra que el juego no sea equilibrado. Absolutamente todos los personajes pueden hacer frente a cualquiera y estar en igualdad de circunstancias.

Gracias a que su especial tiene largo alcance, puedes marcarlo después de un movimiento simple como engaño.

A diferencia de otras versiones que hay en el mercado de **Super Street Fighter IV**, aquí cada personaje tiene tres tipos distintos de vestuario, lo cual representa un gran gesto de Capcom, tomando en cuenta que por lo regular, dichos extras están a la venta para otras plataformas, así que a aprovecharlos.







Cuando los páneles 1 y 3 estén de color azul y rojo respectivamente, indican que puedes usar el Super o Ultra combo con sólo tocar la pantalla táctil del sistema; así que ya no hay pretextos para no incluirlos en combinaciones y jugadas.

Para mí, lo que marca la diferencia es la astucia y talento del jugador, no importa que se use a los que bajen más si no se sabe aprovecharlos. Yo, por ejemplo, he visto grandes peleas con **Dhalsim**, quien es considerado un peleador de perfil bajo, pero que en manos expertas puede ser más letal que el mismo **Ryu**.

En pocas palabras, en juegos de pelea siempre habrá discusiones en este sentido, pero la verdad es que yo no las recuerdo hace años cuando **Street Fighter II** o **The King of Fighters 94** eran la novedad. Lo único que importa es disfrutar los juegos, qué más da si un golpe baja más que otro; eso no nos dará la victoria, lo hará sólo nuestra habilidad con el control.

He escuchado comentarios de muchos jugadores que aún no saben cómo hacer los agarres. Pues bien, no se han eliminado, sólo cambió la forma de realizarlos para que no se abuse de ellos. En lugar de acercarte y presionar golpe o patada fuerte cerca del adversario, ahora debes presionar los dos ataques débiles al mismo tiempo.





Como puedes darte cuenta, dominar por completo **Super Street Fighter IV 3D Edition** requiere de paciencia y mucha práctica. Esto no significa que esté destinado solamente para manos expertas; como ya comenté, gracias a los páneles táctiles todos pueden disfrutarlo. Espero que les haya agradado la sección, pronto daré algunos combos, así que manténganse pendientes. Si tienen sugerencias, críticas o recomendaciones, envíenlas a mi correo electrónico, juang@clubnintendomx.com, o bien síganme en Twitter, mi cuenta es @MasterKiraCN. Nos leemos el próximo número.

MARIADOS

Hola, cuates de Club Nintendo, ¿podrían ayudarme con el juego The Legend of Zelda: Twilight Princess? Lo que pasa es que no he podido encontrar a todos los insectos dorados que me pide Agitha. ¡Muchas gracias y saludos!

Juan Alejandro Delgado Reyes

Hola, Juan. Claro que te ayudamos con este excelente juego, y aprovechamos para dar la localización de todos los insectos para que puedas completar la petición de **Agitha**. Recuerda que si te transformas en lobo y usas tus sentidos, será más fácil encontrar a los bichos; adicionalmente, no olvides que al estar cerca de alguno de ellos escucharás un débil chirrido metálico.

1. Ant (macho)
Este insecto se localiza en Graveyard; revisa el árbol que está al Noroeste.

2. Ant (hembra)
Revisa la casa del lado Oeste en Kakariko Village.

3. Mantis (macho)
Se encuentra en los pilares al norte del puente de Lake Hylia.

4. Mantis (hembra)
En Lake Hylia hay un camino de rocas, arriba está el insecto; usa tu Gale Boomerang para acercarlo un poco más a ti.

5. Butterfly (macho)
En las flores rosas al sureste de la entrada de Castle Town.

6. Butterfly (hembra)
Está arriba de una saliente al este de la entrada de Castle Town.

7. Phasmid (macho)
Usa el Gale Boomerang en un pilar al sur de Bridge of Eldin.

8. Phasmid (hembra)
Repite la operación anterior, pero al Norte de donde encontraste al macho de esta especie.

9. Dayfly (macho)
Este insecto está en el área central del Gerudo Desert.

10. Dayfly (hembra)
Al Norte de donde encontraste al macho de esta especie verás unas zanjas; ahí localizarás al insecto.

11. Stag Beetle (macho)
Revisa el árbol solitario que está en el extremo este del río que baja al reino de los **Zoras**.

12. Stag Beetle (hembra)
Donde localizaste al macho, dirígete al Noroeste hasta la encrucijada que lleva a las montañas; sobre una roca verás al bicho.

13. Ladybug (macho)
Al sur de Castle Town hay una pared, ahí está este bicho; sólo espera a que vuele para alcanzarlo.

14. Ladybug (hembra)
En Castle Town hay una piscina con tres árboles, arriba de uno de ellos se encuentra el insecto.

15. Grasshopper (macho)
Este bicho se encuentra en el campo al norte de Kakariko Village.

16. Grasshopper (hembra)
En el mismo sitio que el macho localizarás a la hembra, aunque debes buscar un poco más al Noreste de este punto.

17. Beetle (macho)
Al sureste del puente en Faron Province hay dos árboles, revísalos para que halles al insecto macho de esta especie.

18. Beetle (hembra)
Cerca de donde encontraste al macho está su compañera. Pero aquí requerirás del Gale Boomerang para que baje.

19. Pill Bug (macho)
Al sur de Kakariko Village hay un puente; busca por ahí y encontrarás a este insecto.

20. Pill Bug (hembra)
Revisa las flores en la parte sur de Kakariko Village; éste es uno de los más sencillos de hallar.

21. Snail (macho)
Entra a Sacred Grove, y cuando caigas a la cueva de abajo, verás a tu izquierda al insecto en una de las paredes de este sitio.

22. Snail (hembra)
Dentro del Temple of Time, bajando las escaleras y a la izquierda, verás a la hembra.

23. Dragonfly (macho)
Sigue el sendero a partir de la cascada en el reino de los **Zoras** y encontrarás al insecto entre unas cajas.

24. Dragonfly (hembra)
En donde rentas los botes en el río de los **Zoras** verás a la hembra volando sobre el agua. Usa tu Gale Boomerang para acercarla.

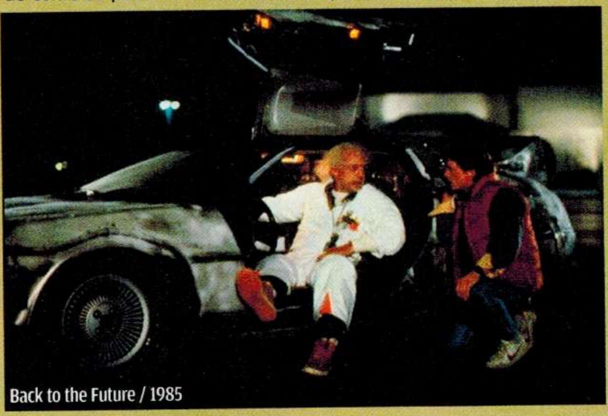


Recuerda que puedes escribirnos a mariados@clubnintendomx.com para que nos hagas llegar todas las dudas y preguntas acerca de tus juegos favoritos. ¡Que no te dé pena! Escríbenos y te ayudaremos a pasar a esos jefes necios, localizar los ítems que te faltaron o a cumplir con las misiones que te causen problemas.

El viaje en el tiempo

¿Ayer, hoy o mañana?

Viajar en el tiempo es un concepto muy recurrido en la literatura y otros medios de expresión, pero ¿realmente es factible? Todos hemos tenido la idea de cómo se podría haber evitado un problema, catástrofe, o bien lo interesante que sería ver nuestra vida en el futuro. No importa si deseas conocer el mañana, o si el pasado te abruma, viajar en el tiempo es algo tan impresionante que ha sido un factor clave en la creación de historias de todo tipo. Y gracias a la magia de los videojuegos es posible que nosotros mismos experimentemos las consecuencias de una jornada a través de la eras. Vamos a profundizar en el concepto y en cómo se ha convertido en parte fundamental del entretenimiento electrónico, así como otros medios de este tipo.



Back to the Future / 1985

© Universal Pictures

¿De qué se trata?

El viaje en el tiempo es el concepto de moverse entre diferentes puntos en el tiempo, tal como si se tratara de una jornada en el espacio. La idea es mandar objetos, organismos o, incluso, simple información hacia atrás o adelante en el tiempo desde el presente del "viajero" sin tener que experimentar el intervalo del tiempo normal. Aparte de que se ha usado en incontables historias de ficción, el concepto se ha tratado de manera real con hipótesis, teorías e inclusive experimentos para lograr tan ambicionada empresa; aunque hay quien especula que conseguirlo puede traer consecuencias desastrosas. Por cierto, se llama "Máquina del tiempo" a la invención o aparato tecnológico que, según sea el caso, permite el viaje entre las épocas. Hay otro método, que sería un "viaje mental", pero casi no se ha explotado; un ejemplo es la película **Somewhere in Time**, 1980.

Un origen literario incierto

Señalar a quien tuvo la primera idea sobre el viaje en el tiempo es algo imposible, pero algunos de los primeros trabajos en donde se trata dicho tema pertenecen a diferentes mitologías, como la hindú, con el **Mahabharata**, o el **Talmud** hebreo. En cuentos también hay ideas similares, como la historia japonesa de **Urashima Taro**, quien visita un reino submarino en donde se queda tres días, y cuando regresa a su hogar han transcurrido 300 años. Un relato más reciente es el del autor Washington Irving, **Rip Van Winkle**, el protagonista duerme una siesta en una montaña y despierta veinte años después, para encontrar que ha sido olvidado. Otra famosa historia es **Un cuento de navidad**, de Charles Dickens. Ebenezer Scrooge, el protagonista, es visitado por los fantasmas de la Navidad pasada, presente y futura, quienes le muestran los eventos de su vida en las tres épocas.

Teorías y realidades

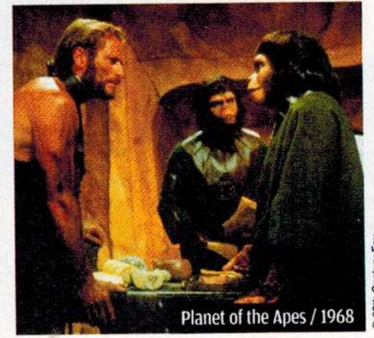
El tiempo es relativo

Existen muchas hipótesis acerca de cómo sería factible un viaje o visión en el tiempo. Una de las más conocidas involucra la teoría de la relatividad. Se supone que si uno se mueve a una velocidad extrema y regresa al punto de partida, habrá pasado más tiempo en la Tierra que para el viajero, y de esta forma se puede viajar al futuro. También se habla de la "paradoja de los gemelos", en la que se estipula que si un gemelo es llevado al espacio y viaja a una altísima velocidad, debido a la dilatación del tiempo habrá envejecido menos que el otro, pues el tiempo pasó de forma distinta entre ambos. Esto se ha demostrado con ayuda de relojes, uno en tierra, y otro en aeronaves o satélites.

Dormir para viajar

Otra manera de cómo se podría viajar en el tiempo es por medio de la hibernación de los seres vivos, pues su percepción del tiempo es relativamente distinta debido a que su metabolismo se desacelera para sobrevivir por largos periodos de tiempo sin necesidad de comida, como los osos, por ejemplo. De esta manera, podría decirse que no sintieron el mismo paso del tiempo que los demás seres vivos, pues no envejecieron igual que alguien con el metabolismo trabajando normalmente. La suspensión animada es una versión artificial extrema de la hibernación, en la que una persona puede "dormir" durante un gran periodo de tiempo y, así, simular una hibernación. Esta técnica es muy popular como un medio para que la tripulación de una nave interestelar pueda soportar un viaje espacial demasiado prolongado casi sin sentir los efectos del tiempo.

La excelentísima película **Planet of the Apes** difiere un poco de la obra literaria en la que está basada, pero la idea sobre el viaje en el tiempo debido a la dilatación se mantiene intacta.



Planet of the Apes / 1968

© 20th Century Fox

Turistas y científicos

El científico Stephen Hawking sugirió una ocasión que una de las evidencias que demuestran que no es posible viajar en el tiempo es que no hemos recibido la visita de turistas del futuro. Cabe mencionar, sin embargo, que hay una diferencia entre si es físicamente posible y que nunca se ha inventado (o inventará) exitosamente una máquina del tiempo. Otro gran científico, Carl Sagan, opinó algo similar pero con un enfoque más objetivo. Él dijo que puede ser que haya turistas futuristas, pero que se encuentren disfrazados entre nosotros, lo cual es lógico, pues sería ridículo que vinieran con facha de Supersónicos a visitar a la gente de lo que sería su pasado, ¿no lo crees?

Disrupción y problemáticas

¿Paradoja?

Una de las principales problemáticas del viaje en el tiempo es que varias teorías dan pauta a la creación de paradojas que pondrían en riesgo muchos factores, como la disrupción de la línea del tiempo y espacio. Una paradoja es una proposición que paulatinamente lleva a una contradicción lógica tanto física como teórica. Vamos a ver algunos ejemplos de situaciones que presentan limitantes en la idea y teorías de la posibilidad de viajar en el tiempo.

> Dentro de la ficción hemos visto incontables teorías de qué pasaría si fuera posible viajar en el tiempo.

Problemas en familia...

Como lo mencionamos, al momento de discutir la idea de viajar en el tiempo diferentes problemáticas van formando paradojas que podrían afectar de una u otra manera la empresa, como la típica situación de que si retrocedes en el tiempo, al cambiar la más mínima situación el futuro se vería afectado de mil maneras. Una de las más conocidas es la "paradoja del abuelo", que consiste en la siguiente situación: una persona regresa al pasado y elimina a su abuelo antes de que conozca a la abuela. Si esto sucediese, entonces su mamá o papá no hubieran nacido y, por ende, el viajero del tiempo nunca hubiera podido existir para regresar al pasado y terminar prematuramente con su estirpe. La misma problemática se presenta si uno mismo llega accidentalmente a "autoeliminarse", entonces cómo podría alguien regresar si no existió desde el pasado... ¿Cómo sería posible?, lo veremos un poco más adelante, sigue leyendo.

La ciencia ficción lo explica todo

La ciencia ficción nos permite tener una idea más amplia de las situaciones que podrían presentarse según las ideas que cada persona puede tener. La ventaja es que aunque sabemos que se trata de ficción, las diferentes posibilidades que nos plasman en la pantalla contienen tanto teorías bien desarrolladas como las paradojas que se podrían crear a partir de cada una de dichas situaciones. Generalizando, hay tres bases para presentar la continuidad de tiempo y espacio, y de ahí parten las múltiples posibilidades de disrupción para dar un toque especial a cada trama o historia que hemos visto.

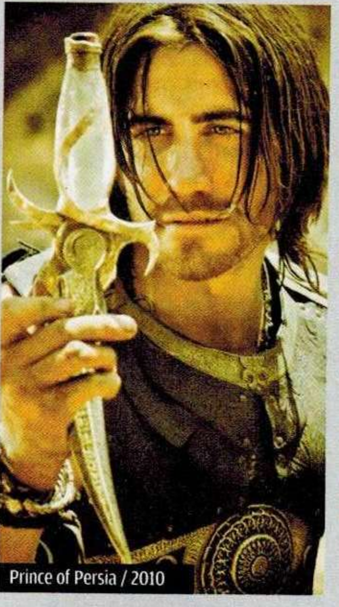
-Existe una sola línea de tiempo y espacio (historia), la cual no puede ser cambiable, simple y sencillamente se puede "visitar", pero no tenemos efecto alguno en ella. Ésta es la menos común de todas las bases para crear una situación ficticia.
-La historia es totalmente flexible y puede ser cambiada por cualquier interacción con el pasado, creando un futuro distinto al original. Esta es la base más común que vemos en la ficción y que crea paradojas múltiples con sus variantes.
-Una variante es que la historia puede ser cambiada, pero en lugar de cambiar un solo futuro, se puede crear una nueva línea de tiempo y espacio, como un universo paralelo. Ésta es una forma de evitar las paradojas más comunes, pero también tiende a tener otro tipo de inconsistencias según se vayan presentando.

El viaje en el tiempo en la ficción

En el mundo de la ficción, ya sea literaria, fílmica o electrónica, las historias en donde alguien viaja en el tiempo, ya sea atrás o adelante, son algo que se han convertido en tradición. Eso sí, hay que considerar que aquellas en donde el viaje dependa de una máquina o tecnología están dentro de lo que se le llama ciencia ficción, mientras que en donde el medio sea sobrenatural, mágico o inexplicable, se cuenta dentro del de la fantasía.


The Time Machine / 1960

Hay cientos de historias en donde uno o más personas pueden visitar su pasado, ir al futuro y presenciar los cambios tan radicales que se suscitarían. He aquí algunos ejemplos que no puedes dejar de conocer si te interesa el tema.


Prince of Persia / 2010


The Terminator / 1984


The Time Machine / 2002

Recorriendo la historia en la pantalla grande

En el cine hay incontables muestras de distintos tipos de viaje en el tiempo y espacio, por lo cual sería imposible mencionarlas todas. No obstante, aquí tenemos un par de ejemplos de películas que no dudamos en recomendar y que han sido adaptadas a los videojuegos, o viceversa (sin olvidar que algunas tienen orígenes literarios).

The Time Machine
1960

En esta adaptación del clásico de H.G. Wells, un viajero en el tiempo llega a un futuro lejano en donde una nueva raza de humanos ha tomado el control de las ruinas de nuestra civilización.

Planet of the Apes
1968

Este gran clásico icónico nos muestra un viaje al futuro por medio de la teoría de la dilatación del tiempo. Tuvo tanto secuelas como un *remake*, los cuales son ampliamente recomendables.

The Terminator
1984

Un ciborg es enviado al pasado para cambiar la historia y que las máquinas puedan dominar por completo un futuro posapocalíptico. A pesar de que es una cinta rebosante de acción, la temática del viaje en el tiempo y sus consecuencias están bien logradas.

Back to the Future
1985

Tal vez la más popular de las películas del tema por su buen manejo de las probabilidades y paradojas. En esta trilogía, **Marty McFly** y el doctor **Emmett Brown** viajan en un automóvil DeLorean DMC-12 que fue modificado para que funcionara como una máquina del tiempo.

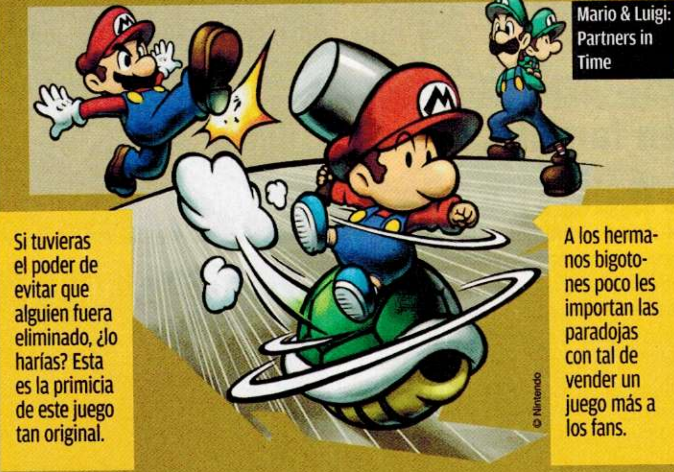
Prince of Persia: The Sands of Time
2010

En esta excelente adaptación del videojuego del mismo nombre es posible regresar el tiempo por medio de unas arenas especiales. Éste es un buen ejemplo de viaje en el tiempo por medios fantásticos, no científicos.



Ghost Trick: Phantom Detective

Si tuvieras el poder de evitar que alguien fuera eliminado, ¿lo harías? Esta es la primicia de este juego tan original.



Mario & Luigi: Partners in Time

A los hermanos bigotones poco les importan las paradojas con tal de vender un juego más a los fans.



Bill & Ted´s Excellent Video Game Adventure

Tal vez te cueste trabajo encontrar esta película -y el juego-, pero créenos que están geniales, especialmente por sus cómicos viajes.

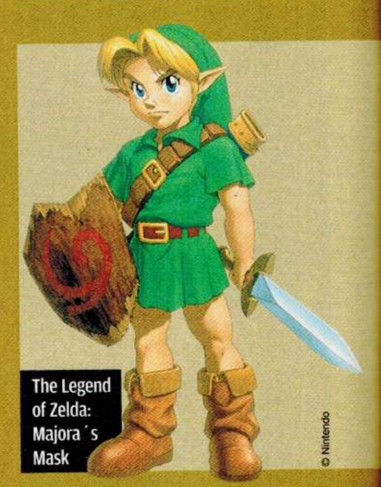
Prince of Persia: The Sands of Time

Las aventuras de este personaje fueron tan intensas, que las llevaron a la pantalla grande. No cabe duda de que es un digno exponente del tema.



TimeSplitters 2

Viaja por el tiempo para enfrentar a una raza de alienígenas y salvar al mundo en esta estupenda entrega de la serie **TimeSplitters**.



The Legend of Zelda: Majora´s Mask

¡Toma el control del tiempo!

En el mundo de los videojuegos hemos visto que puede haber una mezcla de ciencia y fantasía, pero la ventaja es que a diferencia de leer un libro o mirar una película, tenemos la oportunidad de tomar las decisiones de las que dependerá si el viaje es un éxito o un fracaso. Aquí tenemos varios ejemplos en donde el viaje en el tiempo es parte clave tanto de la historia como del *gameplay* de cada franquicia, y por supuesto que todos son ampliamente recomendables.

Ghost Trick: Phantom Detective

NDS, 2011

Esta otra aventura para el Nintendo DS nos presenta una perspectiva distinta del viaje en el tiempo, pues su protagonista tiene la habilidad de regresar en el tiempo hasta cuatro minutos de que alguien fallezca, para de esta manera tratar de cambiar el destino. Este juego se distingue de otros por su temática y estilo, pero no por eso deja de ser divertido y recomendable.

Mario & Luigi: Partners in Time

NDS, 2005

La pareja de plomeros bigotones vuelve a las andadas. En esta ocasión deben viajar en el tiempo para rescatar a **Peach** de unos alienígenas que la han abducido. Lo curioso de esta entrega es que los hermanos **Mario** no sólo se encuentran con sus yos más jóvenes (lo cual provocaría -en teoría- una paradoja), sino que deben interactuar con ellos para enfrentar los peligros de ayer y hoy.

Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Turtles in Time

SNES, 1991

Todo comienza como las aventuras de las **Tortugas:** enfrentando a su némesis **Shredder** en el Technodrome. Pero entonces, el villano atrapa a los cuatro héroes en un vórtice que los lleva a distintas épocas en donde deben vencer a cientos de secuaces para regresar a su tiempo. Técnicamente, en este juego no se "cambia el futuro", simplemente es un paseo por eras variadas que van desde la prehistoria hasta el futuro. No obstante, es uno de los mejores juegos de las tortugas hasta la fecha.

Professor Layton and the Unwound Future

NDS, 2010

Los juegos del **Professor Layton** son muy interesantes, y éste no es la excepción. **Layton** recibe una carta del futuro que está conectada a una fallida demostración de una máquina del tiempo y la desaparición del primer ministro de Reino Unido. Para resolver este misterio, **Layton** debe viajar entre su presente y los diez años próximos, así que necesitará de toda tu ayuda para demostrar que su reputación está muy bien ganada.

Bill & Ted's Excellent Video Game Adventure

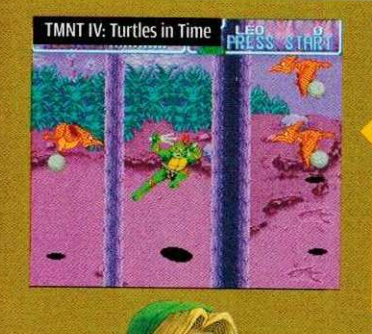
NES, 1991

Basada en las peripecias que viven **Bill** y **Ted** en la cinta de casi el mismo nombre (el título no lleva "Video Game"), este juego del legendario NES está lleno de acción y comedia; el par de locos viajan en el tiempo restaurando a varias figuras históricas y consiguiendo ítems necesarios para salvar el día. A diferencia de muchas máquinas del tiempo convencionales, **Bill** y **Ted** pasean en el tiempo a través de una caseta telefónica, lo cual aunque es raro no afecta realmente la trama de la franquicia.

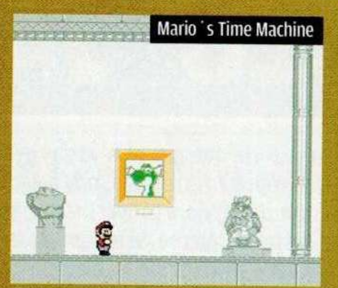
The Legend of Zelda: Ocarina of Time

N64, 1998

Éste es otro de los juegos que no podíamos dejar de mencionar; en **Ocarina of Time**, como su nom-


TMNT IV: Turtles in Time

Éste es uno de los mejores juegos de la serie, y más por lo variado de sus etapas que te llevan del pasado al futuro en un dos por tres.


Mario´s Time Machine

En las aventuras de **Mario** no solamente se trata de juntar estrellas o de salvar a **Peach**, sino que también hay partes que son educativas.


Chrono Trigger

En este juegazo no solamente se cambia el futuro y el destino del mundo, sino también es posible que conozcas a tus antepasados.

El tiempo ha sido un elemento clave en varios juegos de la saga legendaria, tanto que a **Link** se le conoce como "el héroe del tiempo".

En esta increíble aventura debes viajar en el tiempo para resolver todos los problemas de Hyrule. Existen algunas paradojas e inconsistencias, pero sabemos que es lo que menos ven los fans a morir de esta serie.


The Legend of Zelda: Oracle of Ages


Professor Layton and the Unwound Future

El profesor tiene que viajar en el tiempo para resolver el misterio que se le ha presentado. Esperamos que no se le olviden los problemas y consecuencias de viajar en el tiempo; de lo contrario, puede provocar una paradoja, ¿no crees?

bre lo indica, el héroe legendario puede viajar en el tiempo, aunque esto es relativo, pues realmente queda atrapado en el Temple of Time hasta siete años. Entonces, técnicamente es la mente de **Link** la que viaja en el tiempo.

The Legend of Zelda: Majora's Mask
N64, 2000

En esta aventura, **Link** tiene sólo tres días para evitar que la luna choque contra el país de Termina. Para lograrlo, puede regresar al primer día después de cumplir ciertas misiones con ayuda de la Ocarina del Tiempo, la cual le permite alentar el paso del tiempo o adelantarlo según sea el caso. Curiosamente, en este juego se puede cambiar el futuro, pero al regresar al pasado ciertos elementos se mantienen intactos, lo cual es paradójico.

Prince of Persia: The Sands of Time
GCN, 2003

Esta franquicia ha tenido varias historias y entregas, pero la que nos concierne en esta ocasión es la trilogía conocida como **The Sands of Time**. Aquí el príncipe puede usar las Arenas del Tiempo para regresar al pasado y reparar algún error que haya cometido, inclusive una caída mortal debida a un descuido. Obviamente, el medio para viajar en el tiempo es fantástico, no científico.

The Legend of Zelda: Oracle of Ages
GBC, 2001

Ésta es otra historia en donde debes viajar en el tiempo con **Link**. La mayor diferencia entre ésta y las otras entregas es que aquí él viaja realmente y, por ende, no cambia físicamente. Para progresar en el juego es necesario que cambies el pasado para que los eventos en el presente sean distintos y tengas acceso a distintos áreas.

Chrono Trigger
SNES, 1995

Sería imposible hablar de videojuegos en donde se viaje en el tiempo sin mencionar este magnífico título. En **Chrono Trigger** debes no solamente salvar al mundo, sino también arreglar varios eventos al cambiar el pasado para obtener un mejor futuro. Aunque hay magia en esta épica aventura, el viaje en sí se lleva a cabo por medios tecnológicos, pues la nave *Epoch* es la encargada de llevar a tu equipo entre las eras. También está disponible en una versión actualizada para NDS que no te puedes perder.

Mario's Time Machine
NES, SNES, 1993

En esta casi desconocida aventura educativa de **Mario**, **Bowser** se robó varios artefactos valiosos de la historia para su propio museo. Obviamente, **Mario** debe dejar sus ravioles a un lado para viajar en el tiempo y detener los planes del malvado **Koopa** para evitar que cambie tantos eventos clásicos.

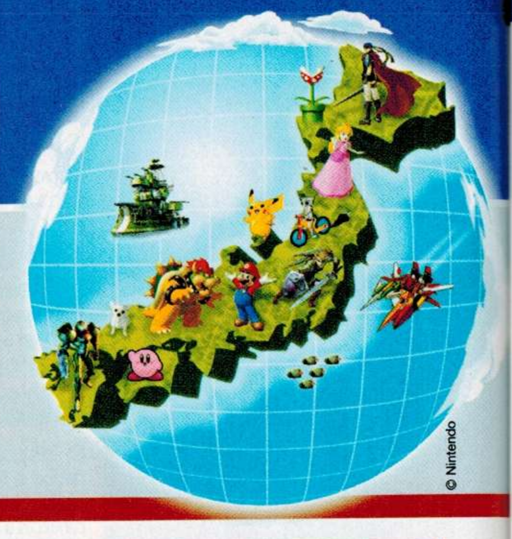
TimeSplitters 2
GCN, 2002

En esta tecnológica aventura debes viajar en portales intertemporales desde el futuro hasta el pasado para detener a una raza de alienígenas llamada **TimeSplitters**, quienes robaron unos cristales de gran poder. Curiosamente, los portales aparecen cuando los protagonistas recuperan el cristal de cada escena, el cual los lleva a la siguiente "parada" en su viaje. Y para evitar posibles paradojas, ellos toman la apariencia -o tal vez pidan prestados sus cuerpos-, de alguien de la época para que no se note su presencia en cada época.

Gracias por tu tiempo

Como podrás darte cuenta, el viajar en el tiempo es algo más que simple ficción o la idea de subirse a una máquina que haga que todo el mundo gire; se trata de un negocio peligroso en el que las paradojas podrían acabar con la realidad misma. Mientras esto no sea una realidad, la ficción nos puede presentar experiencias e ideas variadas, aunque nosotros preferimos las que los videojuegos nos ofrecen, puesto que depende de nosotros que los cambios sean óptimos. Recuerda que puedes escribirnos con tus sugerencias acerca de algún tema del que te gustaría que habláramos en nuestra revista. ¡No pierdas el tiempo!

UN VISTAZO A JAPÓN



En esta ocasión, hablaremos de una serie que marcó a varias generaciones y que incluso ahora es de las más populares de todos los tiempos, nos referimos a **Mazinger Z**, animación que fue de las primeras en salir de Japón y convertirse en éxito instantáneo; marcó una auténtica época dorada de este entretenimiento. Si no tuviste la suerte de disfrutarla en vivo, no te preocupes, enseguida te vamos a hablar de su historia y personajes... Y si te tocó vivir su fiebre, te recomendamos que vayas por una caja de pañuelos desechables, por eso de la nostalgia, por que recorreremos juntos todo el camino de esta serie desde sus inicios hasta la actualidad, para recordar y demostrar que sigue siendo una de las más queridas.

Mazinger Z

El mundo conoce un héroe

Como toda buena obra, **Mazinger** comenzó a manera de un manga, que se publicó en la revista *Shonen Jump* a partir de 1972, momento desde el cual su creador Go Nagai cambió para siempre el mundo del anime de mechas. Su llegada a la televisión se dio a finales de ese mismo año, por Fuji TV, donde se mantuvo dos años al aire mediante 92 episodios en los que los fans soñaban con pilotear al increíble **Mazinger Z**.

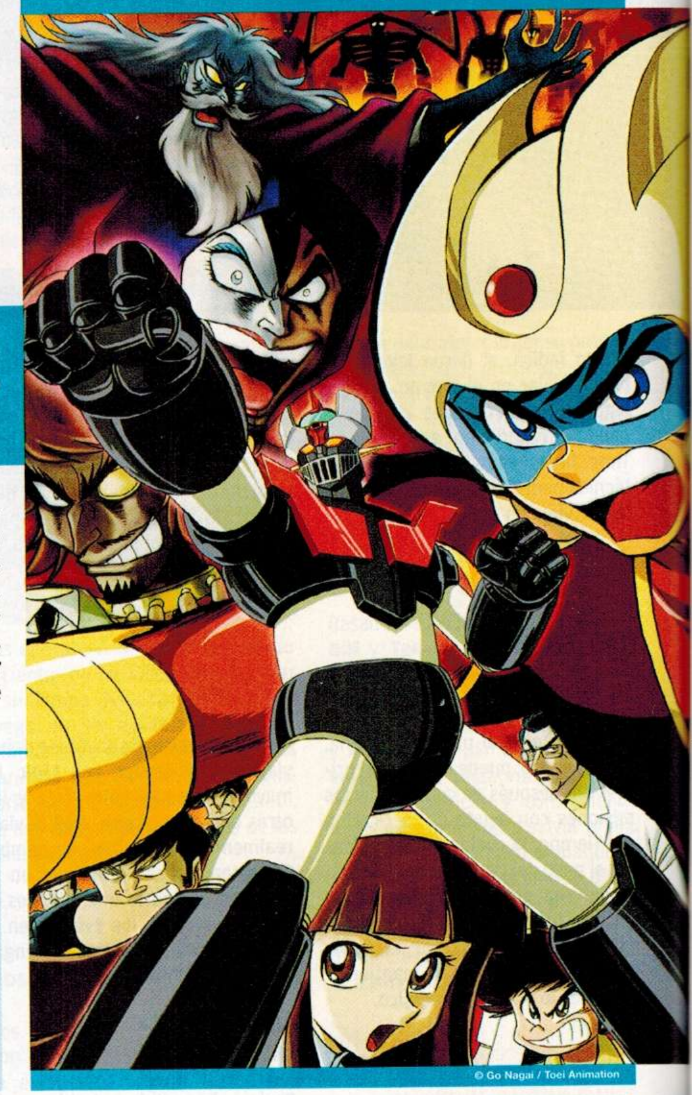
Hablemos un poco de la historia del anime antes de entrar en otro tipo de detalles. Todo comienza cuando el profesor **Kabuto** y el **Dr. Hell** exploran una isla desconocida, en ella encuentran despojos de lo que fue una civilización que al parecer tenía conocimientos de robótica. Decidieron mantener el descubrimiento en secreto, pero el **Dr. Hell** tenía otros planes...

¿Cómo usarías un poder destructivo si te fuera otorgado sin pedirlo? ¿Lucharías por la justicia o dominarías el mundo?

Trabajando solo, logra crear un ejército de guerreros con los que desea conquistar el mundo (como todos los doctores locos que se conocen en películas y cómics). El profesor **Kabuto** escapa de la destrucción que estaban ocasionando los gigantes en la isla, y por mucho tiempo se le cree muerto. Pero no era así, estaba diseñando en secreto un robot que pudiera hacer frente a las creaciones de **Hell**, uno que fuera un demonio, que al caminar, la Tierra temblara, hecho de la famosa aleación Z y energía fotónica. Así fue como nació **Mazinger Z**, la fortaleza de acero, como muchas personas lo conocen; un robot que desde su primer capítulo se robó el corazón y la admiración del mundo entero.



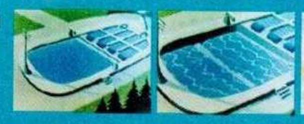
Aunque el anime estaba totalmente enfocado a **Mazinger** y a su piloto, **Koji**, Go Nagai no se olvidaba de las mujeres: creó un personaje enérgico y capaz en **Sayaka Yumi**; un gran detalle.



Boss Robot era otro de los personajes esenciales en la trama, quizá no tan poderoso como **Mazinger Z**, pero además de que representaba la parte cómica de la serie, también nos permitía conocer lo que es la verdadera amistad ya que **Boss** arriesgó su vida en más de una ocasión para salvar a **Koji**, aun conociendo de antemano que lo único que lograría sería terminar destrozado en algún rincón. Sin duda, un gran personaje.



El intro de la serie de animación es uno de los más emocionantes que existen. En él se puede ver la piscina del instituto de investigaciones fotónicas, de la cual emerge **Mazinger Z** esperando que su piloto, **Koji Kabuto**, ingrese en él con el Pilder. Seguro que al verlo los fans deben sentir una emoción especial.















En estas fotos puede apreciarse de manera clara el avance que existe entre **Mazinger Z** y **Mazinkaiser**, el trazo es más estético, además de que los colores están más acentuados. Esta obra es un deleite, sobre todo porque no tienes que ser un conocedor de la historia principal. Todo es nuevo aquí, es una línea temporal totalmente exclusiva para esta serie, lo que permite disfrutarla desde el primer segundo.



El camino de un guerrero

Koji Kabuto, nieto del profesor **Kabuto**, es el encargado de pilotear a **Mazinger Z** y hacer frente a los enormes robots que intentarán a toda costa derrotarlo. Al inicio, **Koji** no puede controlar de manera correcta su nuevo "juguete", pero con el tiempo se da cuenta de que tiene en sus manos el poder para convertirse en un Dios, justo como le dijo su abuelo antes de morir. Por fortuna, **Koji** decide pelear por la justicia, en colaboración con el **Profesor Yumi**, quien dirige el instituto donde **Mazinger** estará esperando paciente su siguiente adversario.

Pero **Mazinger Z** no está solo en la lucha contra el mal, tiene dos robots aliados... aunque la mayoría de las veces dan más problemas de lo que le ayudan. Nos referimos a **Afrodita A**, piloteada por **Sayaka Yumi**, y a **Boss Robot**, controlado por **Boss**; este último tiene una historia muy especial ya que fue construido de desperdicios.

Mazinger Z tenía ataques poderosos, podía lanzar sus puños con fuerza al enemigo, o bien expulsar un fuerte viento capaz de desintegrar rivales. Pero, sin duda, el más temible era los rayos fotónicos, que emanaban de su pecho y derretían lo que se les pusiera enfrente.

Claro está que también el **Dr. Hell** tiene secuaces en esta batalla. De los más recordados tenemos al **Barón Ashler**, un ser con el rostro dividido, por un lado es una mujer, y por otro, hombre. Su ayudante legendario es el **Conde Decapitado**, quien como su nombre indica, lleva su cabeza en los brazos, como si fuera un trofeo. Es de los más temibles enemigos de **Mazinger**, sus robots en muchas ocasiones superaron a los dirigidos por **Ashler**, debido a sus poderes tan impresionantes.

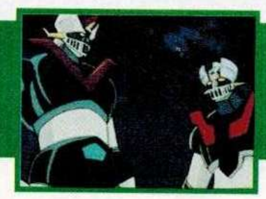
Por otro lado, tenemos al **Duque Gorgón**, uno de los más extraños y peligrosos enemigos de la serie ya que su cuerpo estaba unido al de un feroz tigre. En el último episodio de la serie tiene a **Mazinger** al borde de la destrucción, pero no contaba con el hecho de que apareciera **Gran Mazinger**, una nueva creación secreta del **Dr. Kenzo Kabuto** (padre de **Koji**). Todos los enemigos de **Mazinger** tenían el poder de poner a temblar a cualquiera, no sólo por sus extraños cuerpos, sino también por su manera de hablar, su seguridad y, sobre todo, el odio que emanaban hacia la humanidad.



Uno de los poderes más letales de **Mazinger** eran sus rayos fotónicos, con los que podía poner en un segundo a todo el ejército del **Barón Ashler** a sus pies. Los utilizaba siempre en casos de emergencia.







La aparición de **Gran Mazinger** fue un auténtico sueño para millones de televidentes ya que **Mazinger** nunca tuvo un aliado de gran fuerza. Todos sus amigos, como ya lo comentamos, en más de una ocasión lo metían en más problemas de los que le solucionaban. En cambio, con la llegada de **Gran Mazinger** la situación era diferente, aunque eso sí, tuvimos que esperar mucho tiempo para verlos juntos en acción.

Una nueva etapa en el horizonte

La serie **Gran Mazinger** comenzó a transmitirse en 1975. Se rumora que la aparición de este nuevo robot se produjo por presión del estudio de TV, que al ver que el *rating* de la serie bajaba, obligaron a Go Nagai a mostrar algo nuevo, algo sorprendente... Pero son sólo rumores, la versión oficial nos habla de una evolución en la historia, que tiene como protagonista a **Tetsuya Tsurugi**, piloto del **Gran Mazinger**.

La aparición de este robot fue por demás épica. Como comentábamos arriba, **Koji** estaba a punto de ser derrotado, **Mazinger** estaba casi destruido, los aliados del **Duque Gorgón** ya eran capaces de destruir la aleación **Z**... Todo parecía perdido, pero de pronto **Koji** puede ver una figura cruzar el cielo, piensa que es un nuevo enemigo, pero no es así, **Gran Mazinger** llegaba para enfrentar el peligro.

En esta temporada, **Sayaka** deja su lugar a otro personaje femenino, **Jun Ono**, quien comanda a **Venus A**, un robot con mejores capacidades que Afrodita para la batalla, siendo un gran apoyo para **Tetsuya** en momentos de apremio.

Lo más asombroso de este nuevo robot es que usaba dos espadas para defenderse, con las que destruía a los invasores en un parpadeo. Una nueva etapa estaba por comenzar... ahora, los enemigos tendrían que enfrentarse a dos **Mazinger**, un reto imposible de superar.

Esta serie sólo tiene 56 episodios, no fue tan larga como la primera, pero en ella pudimos ver el sueño de todos los fans: ver pelear juntos a los dos **Mazinger** en una batalla donde el destino del mundo estaba en juego. Cada etapa de la animación fue especial y era sólo el inicio.



Uno de los movimientos clásicos de Mazinger era atacar con los puños... pero no golpeando de cerca con ellos, sino lanzándolos a velocidades impresionantes hacia sus enemigos, con algunas variantes como giros o navajas alrededor, para causar mayores descomposturas. Es todo un emblema de la serie.



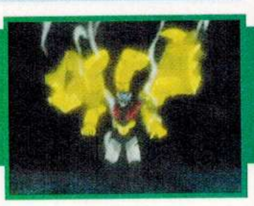


También se nota una clara evolución entre la última serie de **Mazinger** y **Mazinkaiser**, ya que ahora la animacion es en HD, lo que permite ver efectos que antes eran sólo un sueño para los seguidores de este gran robot. Seguramente, el futuro aún nos depara muchas sorpresas.





Aunque muchas personas se han quejado de la nueva animación de **Mazinger Z**, donde se da un nuevo origen a la serie, lo cierto es que mantiene la esencia de la original, en la que la acción es constante, sin olvidar que las nuevas técnicas de animación han ayudado para que tengamos efectos que, cuando inició la historia, eran sólo posibles en nuestra imaginación, y ahora son toda una realidad.



El emperador entra a escena

Al comenzar el nuevo siglo, Go Nagai tenía una sorpresa preparada para todos los amantes de este legendario robot: **Mazinkaiser**, una serie en la que se olvidan los hechos vistos en las anteriores temporadas para ofrecernos una nueva línea temporal en la cual tanto **Mazinger Z** como **Gran Mazinger** deben combatir al lado de **Mazinkaiser**, el robot más poderoso jamás creado.

Ésta es la etapa más corta de todas, sólo son siete capítulos, pero por lo mismo el grado de acción en cada uno es muy alto; no puedes distraerte un segundo. Todo comienza cuando el **Barón Ashler** y su nueva tropa de robots atacan Japón, y **Mazinger Z** y **Gran Mazinger** tienen que detenerlos. Pareciera un simple trámite, pero no es así, son derrotados; **Ashler** logra capturar a **Mazinger Z**, lanzando a **Koji** por los aires... aunque en ese momento no sabía que lo estaba guiando a su destino final.

Antes de Mazinkaiser, Go Nagai estrenó UFO Grendizer, una serie en la que ahora la Tierra se defendía desde el espacio. A pesar de que tiene semejanzas con sus antecesores, ha sido la que menos popularidad ha logrado.

Koji, herido en su orgullo y físicamente, encuentra a **Mazinkaiser**, la última creación de su abuelo, el guerrero definitivo. Con él piensa poner alto al **Barón Ashler**, pero lo que no imagina es a quién tendrá que enfrentar, ni más ni menos que a su antiguo compañero: **Mazinger Z**, pero modificado por el **Dr. Hell**.

Mazinkaiser es una obra que te tiene al filo del asiento en cada capítulo; si no la has visto, no sabemos qué estás esperando. El final es inesperado, pero no te diremos más; vale mucho la pena que lo compruebes por ti mismo.

Ésta es una historia que vale la pena disfrutarse una y otra vez, por ello se lanzaron DVD con todos los capítulos de **Mazinkaiser**.





No, no es un crossover con los Caballeros del Zodiaco, ni Seiya piloteando a Mazinger, es uno de los cambios que se vieron en la nueva temporada de la serie.

Renaciendo para las nuevas generaciones

En 2009, Go Nagai decide hacer un *reboot* de la serie: **Shin Mazinger Shogeki! Z Hen.** Absolutamente todo cambia, comenzando por el hecho de que el abuelo de **Koji** no sólo está vivo, sino que vive con él y con **Shiro**, su hermano menor.

Tiene 26 capítulos, de los cuales la mayoría son lentos, sobre todo al inicio, donde las confusiones están a la orden del día al incluir a más de un villano principal y a robots que más que máquinas parecen **Caballeros del Zodiaco**. Como era de suponerse, no tuvo el éxito esperado, pero queda como un homenaje al gigante de aleación **Z**. Después de esta obra existió otra que, de hecho, se está transmitiendo actualmente en Japón desde el mes de enero, de nombre **Mazinkaiser Skull**. Pero no creas que se trata de una secuela directa de **Mazinkaiser**, más bien se trata de una nueva historia en el espacio donde ya no veremos a los héroes clásicos, sólo robots parecidos a los de las series tradicionales, pero que en poderes y movimientos distan mucho de ser similares. Esperaremos para saber cómo le va a esta creación.

Alcanza el cielo

Mazinger Z es más que un anime, se convirtió en un símbolo de los años setenta y ochenta; es todo un ícono, el robot más poderoso que se haya visto jamás. Go Nagai quizá no lo sabía al momento de crearlo, pero su historia ha sido inspiración para decenas de animes que han intentado igualar su obra, pero lógicamente ha resultado imposible. Si nunca has visto **Mazinger Z**, es buen momento para que consigas esta serie y descubras por qué para muchas generaciones su nombre es inmortal.



A pesar de que el villano principal es el **Dr. Hell**, el consentido de los espectadores siempre fue el **Barón Ashler**, tal vez porque sus creaciones eran verdaderas obras maestras de la ingeniería, pero como siempre, le faltaba algo más para competir con el gran **Mazinger Z**. Su muerte en la animación fue una de las más dolorosas, casi al grado de un protagonista, lo que nos deja claro lo que representaba para la serie.

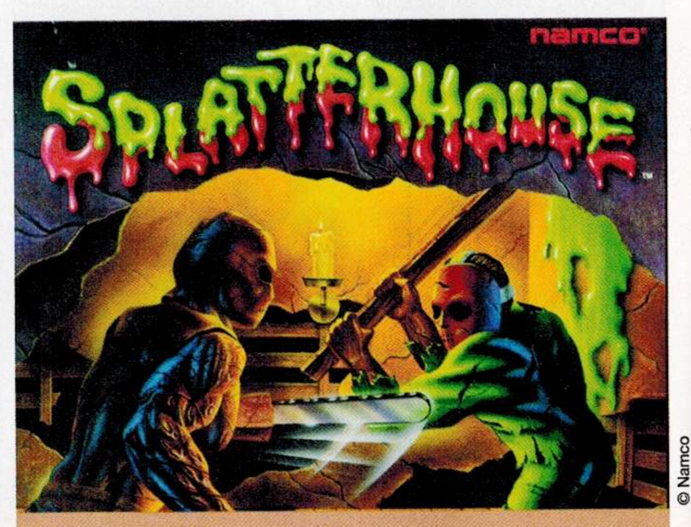


Por Panteón

¡Bienvenidos a su casa!

Los días pasaron volando, y ya estamos de nuevo en el Cementerio de videojuegos listos para revivir un clásico más. Saludos, estimados colegas del control, su amigo Panteón les da la bienvenida a la sección más nostálgica de nuestra revista. En esta ocasión quise aprovechar las ventajas que nos da la Consola Virtual para recomendar y revisar un poco un juego muy bueno que siempre me ha agradado, desde que lo jugué por primera vez en Arcadia. Se trata del genial **Splatterhouse**, aunque por razones que explicaré más adelante, hablaré de la versión TurboGrafx-16. No tengan miedo, vamos a comenzar con este juegazo que no tiene nada de tierno.





© Namco

Splatterhouse
TurboGrafx-16, 1988

El juego apareció originalmente en las Arcadias en 1988, año en el que títulos como **Super Mario Bros. 3**, **Mega Man 2** y **Zelda II: The Adventure of Link** estaban acaparando la atención de los jugadores alrededor del mundo. **Splatterhouse** fue un *Beat'em up!* desarrollado por Namco, que estaba inspirado en varias películas de horror clásicas, como **Friday the 13th** y **Evil Dead 2**. Debido a su temática violenta, al ser trasladado al **TurboGrafx-16** traía una leyenda de que se recomendaba la vigilancia de un adulto cuando fuera jugado.

Nunca vayas a la casa sola... ¡aunque llueva!

Tal vez muchos se pregunten por qué considero tan bueno este juego. Diré que no es simplemente porque sea divertido, sino también porque realmente conjuga muchos elementos que lo hacen genial en varios aspectos. Si no me creen, vamos a ver uno por uno los detalles que le dan un toque especial y que, aunque no lo parezca, son la base para otras ideas posteriores y, por ende, el legado permanece de una u otra forma. Para comenzar, la premisa es típica de una película de terror/horror clásica, lo cual es también un cliché muy común: dos estudiantes de parapsicología se guarecen de la lluvia en una mansión, llamada **Splatterhouse** debido a los rumores acerca de los terribles experimentos llevados a cabo en ese lugar por un tal **Dr. West**. En serio, ¿qué nadie recuerda que una imponente mansión en medio del bosque va a estar infestada por monstruosidades de origen científico y/o sobrenatural? La misma situación pasó a los miembros de **S.T.A.R.S.** en **Resident Evil**, ¿o no?



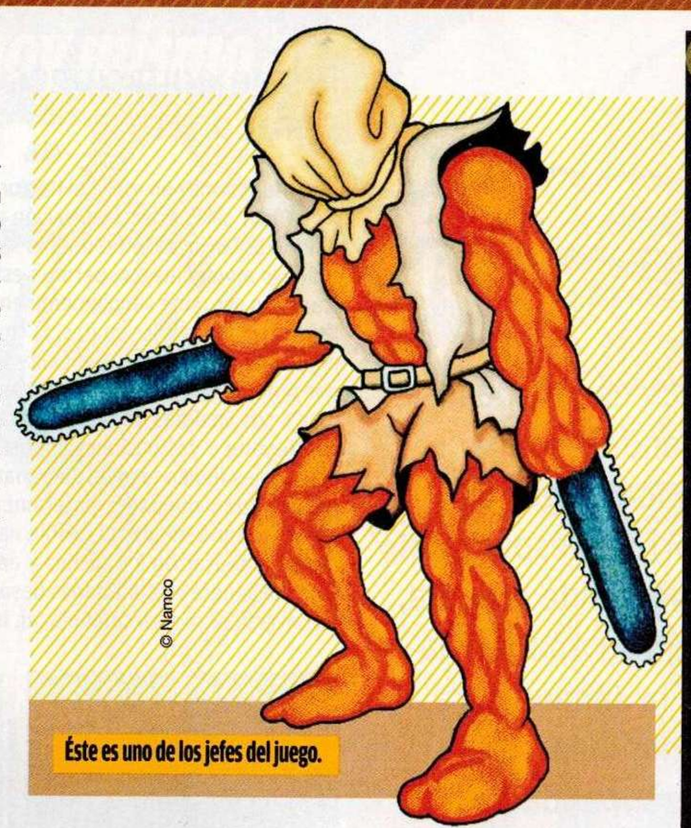




Un héroe fuera de lo común

Otro de los elementos que hacen de **Splatterhouse** un gran título es que el protagonista no es héroe legendario de orejas puntiagudas ni tampoco un cazavampiros con poca ropa. Se trata de un simple estudiante de nombre **Rick**, que fue victimado por las fuerzas oscuras de la casa y que, gracias a que fue revivido por una entidad maligna llamada **Terror Mask** (que básicamente es una máscara que da superpoderes a quien la usa), ahora tiene la fuerza suficiente para tratar de salvar a su novia **Jennifer** y detener el mal de esta casa tan amigable.

La perspectiva del juego es formidable, puesto que **Rick** no tiene un entrenamiento de fuerzas especiales, ni armas de rayos ni nada por el estilo; simplemente, cuenta con su deseo de venganza y, literalmente, sus puños y pies para atacar a las hordas de horrores que deambulan dentro de la mansión. **Rick** puede usar algunas armas simples que hay dentro de los escenarios, pero eso no significa que lo hagan invencible, pues depende de tu habilidad que salga vivo de ese lugar tan tétrico en donde rondan los monstruos.



Éste es uno de los jefes del juego.

La mansión

El escenario en el que **Rick** debe medir fuerzas contra sus enemigos es una gran mansión llena de peligros y cosas horribles rondando en cada rincón. La acción se lleva a cabo con perspectiva "de lado", en 2D clásica; caminas de izquierda a derecha. No obstante, hay varias bifurcaciones que puedes tomar en cada escena y que lleva a caminos diferentes, lo cual aumenta el *Replay Value* del juego. Al final de cada etapa, un jefe aguarda para intentar detenerte, así que tendrás que usar toda tu habilidad para vencerlo (y las armas, si es que hay disponibles).

Trucos

Una de las ventajas de que un juego sea trasladado a una versión casera es que le añaden cosas extras (aunque a veces se las quitan), como opciones especiales. En el caso de **Splatterhouse** hay tres trucos que pueden servirles para disfrutarlo más; se los doy, para que no digan que no los conocen.

Hard Mode

Si la dificultad de este juego (que de por sí ya es bastante), no es suficiente, en la pantalla del título deja presionado el botón (-) hasta que veas que aparece la palabra HARD. Si ya no deseas esta dificultad, reinicia la Consola Virtual.

Selección de nivel

Al comenzar un juego de manera normal, aparece la vista exterior de la mansión; presiona el botón (-) tres veces y después presiona y mantén Abajo/Izquierda en el *Pad*, y luego el botón 1 para que aparezca la pantalla de selección de nivel.

Sound Test

Para escuchar la diferente música del juego, es necesario hacer el truco de selección de nivel; ahora, deja presionado el botón (-) hasta que aparezca la opción Sound Test.

Diferencias entre versiones

A pesar de que la adaptación de Turbo Grafx-16 está muy censurada, todavía conserva mucho el estilo escalofriante que hizo inolvidable la versión de Arcadia. Curiosamente, para la versión japonesa del sistema (conocida allá como PC-Engine) no se aplicaron tantos cambios ni estéticos ni censurables. Para que no se queden con la duda, aquí les menciono algunos de los cambios entre la versión de Arcadia y la descargable, aunque siendo sinceros, no afectan al *gameplay* ni tampoco a la experiencia en sí.

- La versión original comienza con una animación de **Rick** y **Jennifer** corriendo hacia la mansión, seguido por el grito de la chica en cuestión. La de TG-16 sólo tiene una vista exterior de la mansión.
- En la versión casera no se ve la animación de la máscara fusionándose con **Rick** y reviviéndolo al inicio del juego.
- La **Terror Mask** fue cambiada de una típica careta blanca de *hockey* a una roja; esto fue obviamente para evitar que se pareciera demasiado (aunque fue la intención original de la versión de Arcadia) a **Jason Voorhees**, el protagonista de la serie **Friday the 13th**. En juegos posteriores la máscara fue adquiriendo más parecido a una calavera, lo cual considero genial.
- La primera arma que encuentras en la etapa uno fue cambiada por una tabla de madera de las medidas comunes 2x4.
- La violencia gráfica fue 'dulcificada'; los enemigos sangran menos y los efectos de sonido son mucho menos aterradores.
- El jefe de la cuarta etapa en el original es **Evil Cross**, una cruz invertida gigante rodeada por varias cabezas cortadas. Este enemigo fue cambiado para la versión casera con un oponente diferente, de nombre **Evil Sleep**; esto, obviamente, para evitar problemas con los fanáticos religiosos. También el arma de esta parte cambió de un hacha a una barra de hierro dorada.
- El último jefe ataca de manera distinta en ambas versiones.
- Hay algunos cambios adicionales, pero son meramente estéticos.

Rick es uno de los grandes íconos de los juegos de horror. Después del original de Arcadia, dejó su apariencia "a la **Jason**" para tener su propia personalidad.

© Namco

Recomendaciones fílmicas panteoneras

Ya que estamos en esto del horror, voy a recomendarles las series que han servido de inspiración a esta franquicia tan genial de Namco. Curiosamente, ambas sagas tienen sus propias adaptaciones a videojuegos, pero en esta ocasión no me voy a centrar tanto en eso, sino simplemente en recomendarles algo para ver el fin de semana con los cuates. El cine ochentero tuvo muchos exponentes de las llamadas películas *Slasher*, las cuales se distinguen por tener a un villano (normalmente psicópata) que tiende a ultimar a sus víctimas de una manera por demás violenta, con excesos de sangre y situaciones imposibles. Por lo regular, este tipo de personajes tienen algo de sobrenatural o fantástico, pero también los hay con habilidades enteramente humanas, como en la serie **Scream**, por ejemplo. El problema de este género de cine es que tiende a abusar de los clichés y de la exageración de situaciones, como la sangre en cantidades desproporcionadas, por lo cual llega a convertirse casi en comedia, en lugar de espantar realmente.



© New Line Cinema



Estas son dos series que no puedes dejar de ver; ¡no olvides las palomitas!

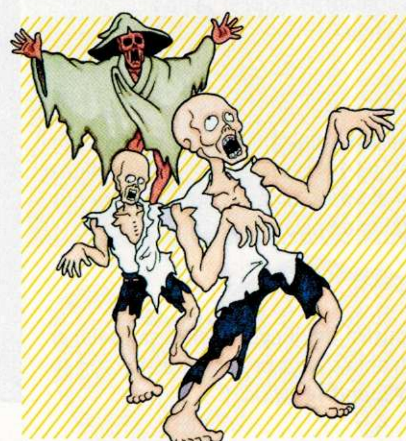


Friday the 13th

Conocida en nuestro país como **Viernes 13**, esta saga de películas es por demás recomendable. A pesar de que el protagonista principal es **Jason Voorhees**, aquellos que no son fanáticos desconocen que la persona que comenzó a repartir violencia en el campamento Crystal Lake fue la mamá de **Jason**, la señora **Pamela Sue Voorhees**. Como dato curioso, les comentaré que la icónica máscara de *hockey* no apareció sino hasta la tercera entrega. Ésta es una de las películas que no pueden faltar en una reunión entre amigos; comúnmente, la pasan en la televisión cuando llega a coincidir la fecha en el calendario.

The Evil Dead

En nuestro país le pusieron un nombre nada apropiado (**El despertar del diablo**) y hay cierta confusión porque una película más reciente (**The Hills Have Eyes**), tuvo el mismo título en español. No obstante, los fanáticos reconocen esta trilogía de filmes en donde un tipo ordinario de nombre **Ashley "Ash" J. Williams** debe sobrevivir a los horrores que se desencadenan al leer los pasajes del *Necronomicón*, basado en el libro (también ficticio) **Necronomicón**, del árabe loco Abdul Alhazred, creado por **H.P. Lovecraft.** Estoy seguro de que quisieran saber más sobre este libro, así que lo incluiré en una edición posterior, ¿qué opinan? **The Evil Dead** es una película de culto que tampoco puede faltar en la colección de un buen fanático del cine de horror, que obviamente inspiró ciertos elementos de **Splatterhouse**.



Los malos de **Splatterhouse** son bastante variados, como este nigromante que crea zombis.

Hemos llegado al final por ahora. Recomiendo mucho que descarguen este juego, pues la verdad está genial. Por cierto, la secuela apareció para SEGA Genesis y también está disponible su descarga, así que también la recomiendo ampliamente. Todavía estamos esperando que la tercera entrega esté disponible para la Consola Virtual, al igual que el título exclusivo para Famicom, **Splatterhouse: Wanpaku Graffiti**, pero sólo resta cruzar los dedos y esperar. Recuerden que pueden escribirme a panteon@clubnintendomx.com para que me hagan llegar todas sus dudas, quejas, sugerencias y lo que deseen. Ahora sí, **¡hasta la próxima!**

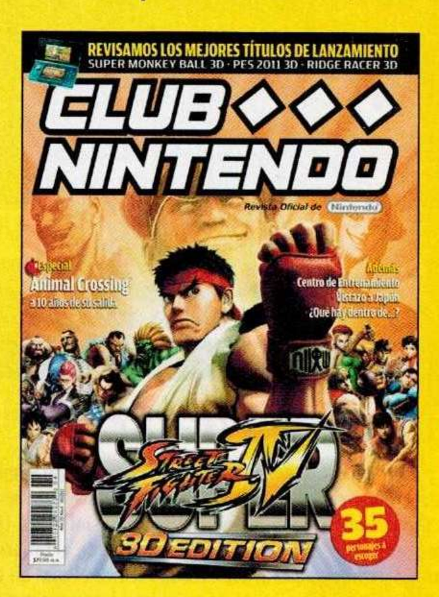
Suscríbete hoy mismo a

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo



Sobre el precio normal de $324



Recibe 12 ejemplares al año por sólo

$243

Llámanos y te informaremos sobre las diferentes formas de pago.

52 65 09 90
o al 01 800 849 9970.

¡Con gusto te atenderemos!

Hazlo on-line
www.tususcripcion.com

Vigencia: junio 10 de 2011 CLUB20/05-3562

GhostSlayer

¡Los muertos caminan!



Los juegos de WiiWare siguen siendo excelentes recomendaciones para los jugadores porque son divertidos, originales y muy económicos. En esta ocasión tenemos uno que, de primera instancia, no parece tan impresionante como otros, más que nada porque no tiene el gran renombre de las series más famosas. Pero como muchas veces pasa, las apariencias engañan: es un juego que, aunque sencillo, ofrece una experiencia increíble y tiene una perspectiva muy escalofriante que intensifica tus sentidos, pues tomas el papel de un guerrero que debe enfrentar a entidades oscuras que no le temen a nada. Reúne tu valor y prepárate a entrar a este mundo en donde los fantasmas son reales y deben ser eliminados a toda costa.

¿De qué se trata?

Al pie de Hellstone Mountain se encuentra un pozo que ha provisto de agua a un pueblo cercano durante décadas. Los rumores aseguran que el pozo es tan profundo, que llega al mismísimo infierno. Una entidad malévola, conocida como **Ghost Queen**, fue confinada al infierno por los dioses hace cientos de años para prevenir que hiciera el mal en el mundo. Un año que hubo una gran sequía, el pozo se vació completamente y dejó abierta la entrada al inframundo; obviamente, esta oportunidad no pasó inadvertida para **Ghost Queen**, quien envió a sus secuaces a través del pozo para que llevaran caos y destrucción al mundo. Los no muertos acabaron con el poblado cercano en una semana, así como con sus alrededores. Siendo un **GhostSlayer** de un pueblo vecino y sintiendo el peligro inminente, es tu deber embarcarte en una misión para detener a **Ghost Queen** y acabar con sus planes de destruir el mundo.

Wii MotionPlus

Éste fue el primer juego de WiWare compatible con tal aditamento, pero eso no quiere decir que sea obligatorio usarlo. Nosotros te recomendamos que lo emplees para que la experiencia de juego sea mejor. Si no lo tienes, no te preocupes, pues de todas maneras puedes disfrutar de **GhostSlayer** sin problema.



¡Empuña tu espada!

Para sobrevivir a la invasión de espíritus y no muertos es necesario que conozcas todo lo que puedes hacer. A pesar de que los controles son sumamente sencillos, requiere de mucha práctica dominarlos por completo (con o sin Wii MotionPlus es lo mismo; la práctica hace al maestro, recuérdalo). Aquí te damos las instrucciones para que estés preparado para enfrentarte a las hordas del mal.

Botón B

Debes dejarlo presionado para bloquear; asimismo, mientras lo mantienes, es posible que gires la espada para defenderte y bloquear los ataques de los enemigos. También sirve para que voltees la cámara y evites que te sorprendan algunos enemigos. Nota: tu espada se quedará fija en la posición en donde soltaste el botón B.

Wii Remote

Cuando no estás presionando el botón B, puedes mover el Remote para dar el espadazo. Éste será justo en el lugar y dirección en la que esté la espada fija (ten esto en mente, es vital).

Botón A

Cuando la barra azul de arriba se llene hasta el indicador, es posible realizar un ataque especial que pulverizará a tus oponentes. Debes dejar presionado el botón A y realizar el ademán de espadazo para lograrlo.

¿Tienes las suficientes agallas para ser un **GhostSlayer**?

En este juego no debes juntar estrellas, anillos dorados ni bananas. Eres un **GhostSlayer**, un guerrero capaz de enfrentar cara a cara los horrores incorpóreos del mundo; tu objetivo especial es eliminar a los espíritus enemigos con ayuda de tu espada mágica, la cual te permitirá recolectar la fuerza de ellos para mejorar tus habilidades de pelea. No importa a cuál de los dos personajes elijas, pues se trata sólo de diferencias estéticas; ambos son iguales y poseen las mismas características.

Conoce tu perfil

Antes de comenzar cualquiera de las misiones, aparecerá tu perfil donde podrás ver tu nombre, nivel de habilidad, rango, el HP que tienes actualmente, poder y elegir espada. Con cada enemigo derrotado, etapa completada y número de combo, irás incrementando la experiencia como **GhostSlayer** y, por ende, tus estadísticas del perfil aumentarán progresivamente durante el juego.

Las hordas del mal

Como todo buen villano que se respete, la **Ghost Queen** tiene muchísimos seguidores dispuestos a dar su vida por ella, o al menos su ectoplásmica existencia. Conocer a tus enemigos es la clave para la victoria, así que aquí te mostramos los distintos tipos de entidades que puedes encontrar en la jornada como **GhostSlayer**. Recuerda que cada uno tiene una forma de atacar y defenderse; toma esto en cuenta al momento de ir explorando las zonas infestadas de abominaciones incorpóreas. Recuerda que si eres eliminado, tendrás que volver a empezar cada una de las etapas.

Zkull

Estos no muertos son los restos de antiguos soldados que fueron eliminados en la guerra. Debido a que lo que queda de ellos son huesos y carne podrida, son lentos e indefensos cuando no traen un arma consigo. La necesidad de saciar su sed de sangre humana para recuperar fuerza ha dado a algunos la pericia para manejar una espada.

Cómo vencerlos

Para vencer a los **Zkull** sin armas es necesario darles un buen espadazo antes de que se acerquen. Cuando traen una espada, debes bloquear sus ataques y pagarles con la misma moneda; normalmente, requieren de dos impactos para sucumbir ante tu habilidad y poder.



Stone Warriors

Alguna vez fueron estatuas guerreras creadas por un emperador para proteger su tumba. Ahora, los **Stone Warriors** han sido invocados por la **Ghost Queen** para invadir el mundo y traer la destrucción a los mortales. Ellos son más fuertes que los **Zkull**, aunque también más lentos al atacar.

Cómo vencerlos

Estos enemigos son muy similares a los **Zkull** que traen arma, pero requieren de más golpes para vencerlos y tienden a medir mejor tus ataques. Puedes contraatacarlos, pero si deseas acabarlos rápido sin importar el combo, dales espadazos horizontales consecutivos y tendrás un poco de ventaja. No olvides bloquear, por si acaso.

Violet

Espectros que deambulan en busca de mortales, a quienes sorprenden apareciendo de la nada. Son doncellas del inframundo que sirven a la **Ghost Queen** fielmente. El problema con ellas es que son muy rápidas y esquivan los ataques.

Cómo vencerlas

Las **Violet** se mueven sin cesar de un lado a otro tratando de darte un cariñoso abrazo; sacude el Remote cuando esto pase para evitar que te dañen. El secreto para acabarlas es poner defensa y contraatacar rápidamente; si tienes ataques especiales, es el momento de usarlos para librarte rápidamente de estas pesadillas.





Vengeance

Tipo de espectro que sufrió una muerte terrible y está de regreso buscando vengarse contra cualquiera que se cruce en su camino. Puede parecer que se comporta como su hermana, **Violet**, pero es mucho más agresiva y tiende a estrangular a los mortales (¡qué tiernas!).

Cómo vencerlas

Vengeance es muy similar a **Violet**, pero cuesta más trabajo anticipar sus ataques, especialmente porque te trata de ahorcar más seguido que su hermana. Usa la misma técnica que con **Violet**, pero te recomendamos un ataque especial contra ella, pues así te evitarás que te cause demasiados problemas.

Hell Guard

Este gran espectro es muy fuerte y amenazador. Su labor es proteger a la **Ghost Queen** con increíble lealtad; se estaciona en sitios estratégicos para atacar a los mortales. Debes tener mucho cuidado al enfrentar a este tipo de enemigos, pues pueden acabar contigo antes de lo que crees.

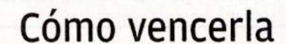


Cómo vencerlo

Si mides bien sus movimientos, podrás contraatacar para impactarlo después de bloquear alguno de sus ataques. También es recomendable fijarte en el momento en que levante su arma, pues es cuando puedes darle un buen espadazo horizontal y ganar ventaja. Si tienes ataques especiales, no lo dudes, úsalos contra estos enemigos antes de que sea demasiado tarde.

Ghost Queen

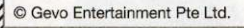
Como podrás imaginarte, la **Ghost Queen** es el enemigo más poderoso y malvado de todo el juego. Después de su destierro al inframundo ha esperado ansiosamente el momento de regresar al mundo de los mortales para traer la destrucción y caos. Tus habilidades como **GhostSlayer** serán puestas a prueba al máximo al enfrentarla.



Cómo vencerla

No por nada la **Ghost Queen** es la mala del cuento, pues tiene varios ataques que pondrán en jaque si no tienes paciencia y tratas de atacar de manera alocada. Ella tiene varias técnicas para hacer daño en su arsenal, así que debes fijarte bien y defenderte para sobrevivir.

-Si lanza bolas de energía azul, mira si son horizontales o verticales y bloquea justo hacia la misma dirección, al contrario de los espadazos normales.
-Cuando aparezca su arma, bloquea de manera cruzada para evitar el daño.
-Cuando se acerque, bloquea sus ataques justo como lo haces con las **Violet** o **Vengeance**, y contraataca rápidamente con todo lo que tengas.
-No dudes y usa tus ataques especiales cuando tengas oportunidad. No te preocupes por volver a llenarlos, pues al momento de bloquear sus ataques podrás llenar la barra.



Las etapas

Ahora sí, comencemos con tu aventura como **GhostSlayer**. Puesto que es un juego en primera persona "en rieles", no vamos a marearnos con "sube, baja, camina a la derecha y vuelve a subir". Aquí la habilidad será medida por medio de tus acciones con la espada, así que enumeraremos los tipos de enemigos que irán apareciendo en cada escena para que logres combos más largos y no te tomen por sorpresa, porque si acaban con tu vida, tendrás que comenzar cada etapa.



Etapa 1
Deserted Town

La jornada comienza aquí. Antes de comenzar a apalear fantasmas deberás pasar un tutorial para conocer y practicar los movimientos; si presionas el botón (-), podrás saltarlo y empezar a jugar. A diferencia de otras "etapas de entrenamiento", este sitio sí te causará problemas la primera vez que juegas, porque es donde te acostumbrarás a los controles. Aquí predominan los **Zkull**, con o sin armas; recuerda que si los eliminas consecutivamente sin que te peguen o falles, podrás tener un combo más grande. En las otras dificultades podrás tener combos más largos, si eres hábil.

1. **1 Zkull**
2. **2 Zkulls**
3. **3 Zkulls**
4. **2 Zkulls**
5. **1 Zkull (armado)**
6. **3 Zkulls**
7. **3 Zkulls**
8. **1 Zkull**
9. **1 Zkull (armado)**
10. **1 Zkull**
11. **2 Zkulls (armados), 1 Zkull**







Etapa 2
Dark Forest

Esta escena no debe preocuparte demasiado, pero debes tener presente que aquí aparecerán más enemigos juntos y por primera vez enfrentarás a los **Stone Warriors**. Checa la parte de las estrategias contra los enemigos, para que veas cómo vencerlos sin que te causen demasiados problemas y evites perder para no volver a comenzar de nuevo.







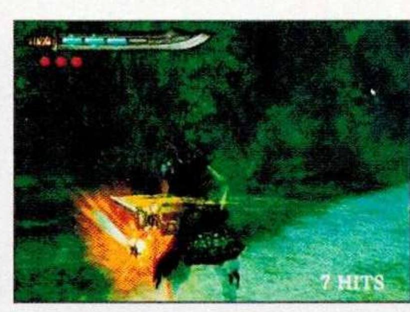
1. **1 Zkull (armado)**
2. **2 Zkulls**
3. **2 Zkulls (armados)**
4. **2 Zkulls (armados)**
5. **2 Zkulls, 1 Zkull (armado)**
6. **1 Stone Warrior**
7. **1 Zkull, 1 Zkull (armado), 1 Zkull**
8. **4 Zkulls (armado)**
9. **2 Zkulls, 1 Zkull (armado)**
10. **1 Zkull (armado)**
11. **2 Zkulls**
12. **1 Stone Warrior**

Etapa 3
Cursed Forest

Los enemigos varían más sus métodos de aparición, por lo cual debes ser muy cuidadoso y no ponerte nervioso. Procura acabar rápidamente con los **Zkulls** armados para que no te causen daño; mantén la calma y acaba con los **Stone Warriors** y podrás llegar con ataques especiales para enfrentar a un nuevo enemigo: **Violet**.

1. **1 Zkull, 1 Zkull (armado)**
2. **1 Zkull (armado)**
3. **1 Zkull**
4. **2 Zkulls**
5. **1 Zkull (armado)**
6. **1 Zkull, 1 Zkull (armado), 1 Zkull**
7. **Stone Warrior**
8. **1 Zkull, 2 Zkulls (armados), 1 Zkull**
9. **3 Stone Warriors**
10. **2 Zkulls**
11. **1 Stone Warrior**
12. **2 Zkulls (armados)**
13. **1 Violet**







Etapa 4
Misty Path

Las **Violet** serán más comunes conforme vas avanzando, así que debes practicar mucho para aprender a acabarlas rápidamente. Toma en cuenta que deberás observar bien a tus oponentes para sacar partido, puedas ejecutarles un par de ataques, pero que no te vayan a causar daño. En esta parte aparecerán varios enemigos al mismo tiempo; trata de usar ataques horizontales cuando sea posible, para que impactes a varios al mismo tiempo. Al final aparecerá una nueva adversaria: **Vengeance**.





1. **1 Zkull (armado), 1 Stone W., 1 Violet**
2. **1 Zkull (armado), 1 Zkull**
3. **1 Zkull, 2 Zkulls (armados), 2 Stone W.**
4. **1 Zkull**
5. **1 Zkull (armado)**
6. **1 Violet**
7. **1 Zkull (armado)**
8. **1 Zkull (armado)**
9. **1 Stone Warrior**
10. **2 Zkulls (armados), 1 Zkull**
11. **1 Violet**
12. **2 Zkulls, 1 Zkull (armado)**
13. **1 Stone Warrior, 1 Vengeance**



Etapa 5
Cave Ruins

Esta escena cambia el ritmo constantemente, pues hay muchos enemigos que aparecen en grupos y otros que atacan de manera solitaria. Trata de acabar con ellos lo más rápido que puedas, pero sin desesperarte, pues necesitas los ataques especiales para las **Violet**, **Vengeance** y el nuevo enemigo de esta zona: **Hell Guard**.





1. **3 Zkulls**
2. **1 Zkull (armado)**
3. **2 Zkulls (armados)**
4. **1 Stone Warrior**
5. **1 Violet**
6. **4 Stone Warriors**
7. **2 Zkulls (armados)**
8. **1 Zkull (armado)**
9. **1 Stone Warrior**
10. **1 Zkull (armado)**
11. **1 Zkull (armado)**
12. **2 Stone Warriors**
13. **1 Vengeance**
14. **1 Stone Warrior**
15. **1 Hell Guard**



Etapa 6
Ghost Town

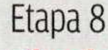
Ésta es una escena muy rápida, pero tiene varios enemigos fuertes. Lo más recomendable sería que usaras los ataques especiales en contra de las **Violets**, **Vengances** y **Hell Guards**, pero es mejor que guardes al menos dos para la última parte de la etapa, pues aparecen tres espectros poderosos seguidos. Te exhortamos a practicar bien en esta etapa, porque si te causa demasiados problemas, entonces no podrás pasar las siguientes.





1. **1 Violet**
2. **1 Hell Guard**
3. **1 Stone Warrior**
4. **1 Stone Warrior**
5. **2 Zkulls, 1 Zkull (armado)**
6. **2 Zkulls, 1 Zkull (armado)**
7. **1 Vengeance**
8. **1 Violet, 2 Zkulls (armados)**
9. **1 Zkull (armado)**
10. **2 Stone Warriors**
11. **2 Vengeances, 1 Hell Guard**





Etapa 7
Hellstone Mountain

Otra etapa que también es rápida, pero aparecen varios enemigos a la vez y, lo peor, es que ya hay más fuertes que los clásicos del montón. Trata de aprovechar los espectros más débiles para conseguir llenar los ataques especiales, pero guárdalos para las emergencias, pues al final tendrás que enfrentar varios oponentes uno tras otro y puedes perder si no tienes cuidado. Trata de emplear la técnica de atacar cuando cambien de posición las armas y podrás vencerlos con mayor facilidad.

1. **2 Zkulls (armados), 1 Hell Guard**
2. **2 Vengeances**
3. **2 Zkulls (armados). 1 Stone Warrior**
4. **3 Stone Warriors, 1 Zkull (armado)**
5. **1 Stone Warriors, 2 Zkulls (armados)**
6. **4 Zkulls (armados)**
7. **1 Violet, 1 Stone Warrior**
8. **1 Stone Warrior**
9. **1 Stone Warrior**
10. **1 Vengeance**
11. **1 Stone Warrior**
12. **2 Zkulls, 1 Hell Guard**



Etapa 8
Blood Cave

Por fin hemos llegado a la última etapa de este juego (que realmente es donde inició todo, el pozo que llega al infierno), así que no debes acobardarte ahora. Los enemigos son pocos, así que no tendrás que preocuparte demasiado por pasar una misión tediosa. Es recomendable que guardes tus ataques especiales y cuides que no te causen daño, pues al final de este pasillo está esperando la malvada **Ghost Queen**. ¡Es hora de demostrar que en verdad tienes lo que se necesita para ser el mejor **GhostSlayer** de todos los tiempos!



1. **1 Hell Guard**
2. **2 Zkulls**
3. **1 Stone Warrior**
4. **1 Stone Warrior**
5. **2 Stone Warriors**
6. **1 Vengeance**
7. **1 Ghost Queen**





Consejos prácticos

-Para bloquear en su forma más básica, es necesario que pongas la espada de manera que cruce el arma del oponente.
-La manera más segura de atacar es justo después de que bloquees satisfactoriamente un ataque enemigo.
-Es posible que ganes al atacar a tus oponentes; justo antes de que ellos golpeen, por lo regular sus ojos brillan. En este momento das un espadazo y puedes impactarlos.
-Si ves que los fantasmas bajan la defensa, no lo dudes: ataca.
-Aunque es posible dar varios ataques consecutivos a los enemigos, debes recordar que si no impactas directamente, el combo se interrumpe.
-Aunque los enemigos te ataquen uno por uno, puedes golpear a más de uno con un ataque horizontal.
-Fíjate bien cómo empuñan la espada los enemigos, pues es la clave para darles impactos directos.
-Algunos ataques especiales afectan a varios enemigos a la vez, mientras que otros son más fuertes contra cierto tipo de espectros. Intenta checar varias combinaciones.
-Cuando tengas duda o estés en peligro, no lo pienses y usa un ataque especial para salvar tu vida.

De regreso al infierno

Por fin llegamos al final del pozo. Hemos enfrentado a los horrores que salieron de este lugar y hemos derrotado al mal. Pero todavía no es tiempo para vanagloriarte de tu grandeza, pues nuevos retos te esperan en las dos dificultades que siguen. Los enemigos requerirán de más impactos para que sean derrotados, así que no te duermas. Recuerda: ¡eres un verdadero **GhostSlayer**!

EL ARTE de Super Street Fighter IV 3D Edition

Uno de los mejores títulos de peleas llega por fin al Nintendo 3DS para dar a los fans una oportunidad de competir con los mejores peleadores callejeros del mundo. Encontrarás todos los personajes de esta cuarta entrega, algunos que ya conoces de ediciones previas y otros tantos que aparecen por primera vez para demostrar que también son dignos combatientes en **Street Fighter.**



Adon

En algún momento, **Adon** fue alumno de **Sagat**, con quien aprendió un sinfín de técnicas que le ayudarían a convertirse en un gran guerrero, aunque su estilo es más acrobático y versátil.

Ryu

Ryu es quizás uno de los personajes más conocidos en el mundo de los videojuegos. Se ha forjado su nombre a base de grandes peleas, estilo definido y certero que se ha vuelto el favorito de los jugadores.



Sakura

A pesar de su corta edad (16 años en **Street Fighter Alpha 3**), **Sakura** logró colarse al torneo de los mejores peleadores. Siente una gran admiración por **Ryu**, por eso imita su estilo de pelea.



Zangief

Es un poderoso rival, más si te atreves a acercarte lo suficiente para que use sus habilidades de lucha. No posee poderes especiales, como **Ryu**, pero su fuerza es devastadora. Así que no pienses que será fácil vencerlo.

Dudley

La primera aparición de **Dudley** ocurrió en **Street Fighter III**, y ahora regresa para la cuarta entrega a demostrar la fuerza de sus puños. Su técnica es el boxeo. En **Street Fighter IV** su rival a vencer será el boxeador **Balrog**.

Ken

No sólo se trata de uno de los grandes amigos de **Ryu**, sino que también es un peleador con mucho potencial. Ha estado presente desde la primera edición de **Street Fighter**, aunque allí fue un personaje secundario.

Rose

Desde Italia llega esta bella peleadora que, además, tiene poderes místicos. Debido a ello siente que **Bison** es un peligro para el mundo, por lo que decide enfrentarlo. Su primera aparición: **Street Fighter Alpha 2**.

Guile

Es uno de los personajes más icónicos de la serie, incluso se llevó el protagónico en la película **Live Action**, donde lo interpretó Jean Claude Van Damme. **Guile** tiene el rango de Mayor de la Fuerza Aérea.

Seth

Aunque parece, **Seth** no tiene nada que ver con **Dr. Manhattan**, de **The Watchmen.** Es bastante poderoso y puede emular las técnicas de combate de todos los demás peleadores.

Abel

Nuevo integrante para **Street Fighter**. Originario de Francia, **Abel** es diestro en las artes marciales, y una de sus características es que padece amnesia, por lo que se le ha conocido como "El Hombre sin Pasado".

Sagat

Antes de **Bison** y **Seth**, **Sagat** era el rival a vencer, el mayor de los jefes de **Street Fighter**. Desde entonces, ha forjado una rivalidad con **Ryu** (quien, por cierto, fue el causante de su cicatriz en el pecho).



Dhalsim

De India surgió uno de los personajes clave de **Street Fighter**, **Dhalsim**. Usa sus técnicas especiales para flotar o teletransportarse para sorprender a sus rivales. También es famoso por arrojar fuego.

Makoto

Ella apareció por primera ocasión en **Street Figthter III 3rd Strike.** Ahora, regresa a la cuarta entrega para reafirmarse como una karateca de alto poder. Su estilo de combate es el Rindoukan Karate.





Viper

Tan bella como peligrosa, Crimson Viper trabaja para S.I.N., pero en realidad es agente del gobierno estadounidense. Sus principales rivales son **Chun-Li**, **Cammy**, **M. Bison**, **Seth** y **Hakan**.

Honda

La primera aparición de **Edmon Honda** fue en **Street Fighter II**. Es un luchador de gran poder, que consiguió el rango de Ozeki en Sumo. **Honda** pesa 137 kilos y mide 1.88 m. Nació el 3 de noviembre, en Japón.

Dan

Podría parecer que **Dan Hibiki** es el arlequín de **Street Fighter**, pues su actitud y estilo siempre lo hacen ver como una broma, pero si aprendes a controlarlo, seguramente dejarán atónito a más de uno.

Guy

Este hábil peleador apareció primero en **Final Fight**, junto con **Haggar** y **Cody**, pero su fortaleza y tenacidad lo llevaron a entrar a **Street Fighter**; se colocó como uno de los más grandes maestros del combate oriental.

M. Bison

Bison es uno de los jefes más conocidos de **Street Fighter**, aunque su primera aparición cronológica fue en **Street Fighter Alpha 2**. Es el líder de la organización criminal conocida como **Shadaloo**.

Naruto Shippuden: Shinobi Rumble

Nintendo DS

Personajes secretos

Luego de completar los requisitos, la marca del personaje aparecerá en el menú Kuchiyose. Selecciona dicha marca y cópiala en la cuadrícula de la pantalla baja usando el *Stylus*, cuidando de utilizar el trazo en el orden adecuado. Al dibujar correctamente la marca del personaje, éste se activará incluso si la marca no ha sido adquirida todavía.

PERSONAJE	CÓMO ACTIVARLO
Deidara	Termina el Arcade Mode con Itachi.
Fukusaku & Shima	Acaba el Arcade Mode con todos los personajes.
Itachi	Finaliza el Story Mode.
Jiraiya	Concluye el Arcade Mode con Naruto.
Jugo	Termina el Arcade Mode con Karin.
Karin	Acaba el Arcade Mode con Suigetsu.
Konan	Finaliza el Arcade Mode con Jiraiya.
Orochimaru	Concluye el Arcade Mode con Jugo.
Pain	Termina el Arcade Mode con Konan.
Suigetsu	Acaba el Arcade Mode con Sasuke.

Radiant Historia

Nintendo DS

Finales

Para activar los finales, antes debes completar algunas misiones alternas. Abajo encontrarás la lista, y si activas los diez finales, conseguirás una escena adicional luego de que los hayas observado todos; es decir, el verdadero final.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Final "A Little Hero"	Finaliza la misión "An Unwanted Reunion".
Final "A Warrior in Love"	Acaba la misión "At Journey's End".
Final "Beast God at Rest"	Termina la misión "The Beast God's Birth".
Final "Iron-Armed General"	Concluye la misión "Red-Letter Day".
Final "Life of the Beastkind"	Finaliza la misión "Mankind and Beastkind".
Final "Overseers of Time"	Acaba la misión "What Was Inherited".
Final "Shaman"	Termina la misión "Wandering Soul".
Final "The Lives of Humans"	Concluye la misión "Assassination of Dias".
Final "The Show Goes On"	Acaba la misión "The King's Daughter".
Final "Valkyrie in Repose"	Finaliza la misión "A Letter to Tomorrow".

Blast Works: Build, Trade, Destroy

Wii

Secretos

Realiza las acciones abajo descritas para obtener las recompensas.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Código para blanco y negro	Termina la campaña dos en el Arcade Mode en dificultad Pilot.
Código para elegir nave	Completa la campaña cuatro en Arcade Mode en dificultad Pilot.
Sonidos extra de las balas	Finaliza la campaña cinco en Arcade Mode en dificultad Pilot.
Sonidos extra para los golpes	Concluye el modo de campaña en dificultad Pilot.
Ajustes adicionales para los temas	Termina el modo de campaña en dificultad Pilot.
Gunroar	Acaba la campaña cuatro en el modo de campaña dentro de la dificultad Pilot.
Código noventa y nueve	Completa la campaña dos en el modo de campaña dentro de la dificultad Pilot.
Torus Trooper	Finaliza la campaña tres en el modo de campaña dentro de la dificultad Pilot.
Folder TUMIKI	Concluye la campaña cinco en el modo de campaña dentro de la dificultad Pilot
Código velocidad de tortuga	Termina la campaña uno en el modo de campaña dentro de la dificultad Pilot.
Código virtual	Acaba la campaña tres en el Arcade Mode en la dificultad Pilot.
Código de estructura metálica	Finaliza la campaña uno en el Arcade Mode en la dificultad Pilot.



Próximamente
Wii
MARIO SPORTS MIX
Basquetbol
Hockey
Voleibol
Quemados
TAMBIÉN EN ESPAÑOL
Nintendo
© 2010-2011 Nintendo. © 2010-2011 SQUARE ENIX. Mario y Wii son marcas registradas de Nintendo. © 2011 Nintendo.

Pokémon Black

Nintendo DS

Tarjeta de entrenador

El color de la tarjeta de entrenador cambia conforme hayas completado ciertos objetivos. Ten en cuenta que debe de llevar un orden, así que realiza las siguientes acciones tal como aparecen más abajo.

PASSWORD	CÓMO ACTIVAR
Tarjeta Black/White	Completa el National Pokédex.
Tarjeta Gold	Consigue todos los ítems musicales Pokémon.
Tarjeta Green	Inicia tu juego con esta tarjeta.
Tarjeta Purple	Derrota a la Elite 4.
Tarjeta Red	Obtén un récord de 49 en las líneas subterráneas Super Single y Super Double en la "Battle Subway".
Tarjeta Silver	Adquiere todos los poderes Entralink.

SpongeBob SquarePants featuring Nicktoons: Gloobs of Doom

Nintendo DS

Códigos

Ingresa a los siguientes personajes para activar la pantalla de códigos que podrás encontrar en el menú de opciones.

PERSONAJE	CÓDIGO
Enemigos sin color	Technus, Jimmy, traloc, Plankton.
Enemigos azules	Beautiful Gorgeous, Zim, Plankton, Technus.
Enemigos rojos	SpongeBob, Tak, Jimmy, Danny.
Ataque adicional	Dib, Plankton, Technus, Jimmy.
Defensa extra	Zim, Danny, Plankton, Beautiful Gorgeous.
Jefes más difíciles	Plankton, Beautiful Gorgeous, Technus, Traloc.
Enemigos más difíciles	SpongeBob, Dib, Dib, Technus.
Energía infinita	Tak, Traloc, Jimmy, Beautiful Gorgeous.
Noqueo instantáneo	Dib, Tak, Beautiful Gorgeous, Plankton.
Acompañante invisible	Plankton, Tak, Beautiful Gorgeous, SpongeBob.
Ítems +	Danny, Beautiful Gorgeous, Jimmy, Technus.
Ítems ++	SpongeBob, Traloc, SpongeBob, Danny.
Defensa al máximo	Plankton, Dib, Beautiful Gorgeous, Plankton.
Sin ítems de energía	Tak, SpongeBob, Technus, Danny.
Precios a la baja	Traloc, Zim, Beautiful Gorgeous, SpongeBob.
Super Beautiful Gorgeous	Beautiful Gorgeous, Technus, Jimmy, Beautiful Gorgeous.
Super Danny	Danny, Zim, Danny, Beautiful Gorgeous.
Super Dib	Zim, Plankton, Dib, Plankton.
Super jetpack	Beautiful Gorgeous, Traloc, Jimmy, Jimmy.
Super Jimmy	Technus, Danny, Jimmy, Technus.
Super Plankton	Tak, Plankton, Dib, Technus.
Super SpongeBob	Technus, SpongeBob, Technus, Traloc.
Super Tak	Danny, Jimmy, Tak, Traloc.
Super Technus	Danny, Technus, Tak, Technus.
Super Traloc	Traloc, Beautiful Gorgeous, Dib, SpongeBob.
Super Zim	Plankton, Zim, Technus, SpongeBob.

Naruto Shippuden: Clash of Ninja Revolution III
Wii

Activa los nuevos personajes
Realiza las siguientes acciones para conseguir a cada uno de los personajes ocultos de esta historia.

PERSONAJE	CÓMO OBTENERLO
ANBU Kakashi	Completa 40 por ciento de las misiones, incluyendo el S-Rank para Kakashi, y el 20 de las misiones para todos los demás personajes. Después, vuelve a hacer la misión S-Rank de Kakashi, gana y cómpralo.
Anko	Termina el Story Mode en dificultad 2 y con Attack Power 2; después, cómpralo desde la tienda.
Asuma	Consíguelo en la tienda o termina el Story Mode, después compra otros personajes.
Baki	Cómpralo en la tienda o termina el Story Mode, y después adquiere otros personajes.
Bando	Ten por lo menos 70,000 ryo después de comprar todo.
Chiyo	Completa el Story Mode en dificultad 2 y con Attack Power 2; posteriormente, cómpralo en la tienda.
Choji	Termina el Story Mode en dificultad 2 y con Attack Power 2, después cómpralo en la tienda.
Deidara	Finaliza el Story Mode en dificultad 2 y con Attack Power 2, luego cómpralo en la tienda.
Hidan	Completa 30 por ciento de las misiones de Deidara, Sasori, Hiruko, Itachi y Kisame; después, cómpralo en la tienda.
Hinata	Finaliza el Story Mode en dificultad 2 y con Attack Power 2, luego cómpralo en la tienda.
Hiruko	Termina el Story Mode en dificultad 2 y con Attack Power 2; posteriormente, cómpralo en la tienda.
Itachi	Cómpralo en la tienda o termina el Story Mode y después adquiere otros personajes.
Kabuto	Consigue el primer grupo de personajes y después ve a la tienda.
Kagura	Consíguelo en la tienda o termina el Story Mode; luego, compra otros personajes.
Kakuzu	Completa 30 por ciento de las misiones de Deidara, Sasori, Hiruko, Itachi y Kisame; posteriormente, cómpralo en la tienda.
Kankuro	Consíguelo en la tienda o termina el Story Mode, y luego compra otros personajes.
Kiba	Termina el Story Mode en dificultad 2 con el Attack Power 2 y luego cómpralo en la tienda.
Kisame	Obtenlo en la tienda o termina el Story Mode, después compra otros personajes.
Komachi	Consíguelo en la tienda o termina el Story Mode, y luego compra otros personajes.
Kurenai	Cómpralo en la tienda o termina el Story Mode; después, compra otros personajes.
Orochimaru	Compra el primer grupo de personajes, y luego ve a la tienda.
Sai	Adquiere el primer grupo de personajes, después dirígete a la tienda.
Sasori	Finaliza el Story Mode en dificultad 2 con Attack Power 2, y luego cómpralo en la tienda.
Sasuke	Compra el primer grupo de personajes y después ve a la tienda.
Shikamaru	Completa el Story Mode en dificultad 2 y con Attack Power 2, y luego cómpralo en la tienda.
Shino	Termina el Story Mode en dificultad 2 y con Attack Power 2, y luego cómpralo en la tienda.
Temari	Cómpralo en la tienda o termina el Story Mode, luego adquiere otros personajes.
Towa	Consíguelo en la tienda o termina el Story Mode, después compra otros personajes.
Yamato	Consigue el primer grupo de personajes y luego ve a la tienda.

Punch Out!! Featuring Mr. Dream
Wii / Consola Virtual / NES

Passwords
¡Un clásico de Nintendo! Si quieres avanzar de niveles y enfrentar a nuevos peleadores, ingresa lo siguiente.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
World Circuit adicional	**135 792 4680**, después presiona **A+B+Select.**
Major Circuit	**005 737 5423**
Mr. Dream	**007-373-5963**
Super Macho Man	**940 861 8538**
Observa los créditos	**106 113 0120**
World Circuit	**777 807 3454**

CLUB NINTENDO

Esta sección se ha vuelto una de las favoritas, ya que en ella podemos ver cómo se disfruta la pasión por los videojuegos. Estamos asombrados por la cantidad de ideas tan originales que podemos ver en sus fotografías; habla de la creatividad de nuestros lectores, de lo cual nos sentimos orgullosos. No dejen de enviarnos sus imágenes, muestren al mundo sus grandes colecciones, fiestas o atuendos.

Ésta es la cuenta de correo electrónico a la que deben mandar sus fotos y textos: comunidad@clubnintendomx.com Recuerden que para que garanticen su llegada, las imágenes no deberán ser muy pesadas, así será más fácil recibir todos los e-mails.

Celebración al estilo Nintendo

¡Qué buena fiesta!

Desde Cancún, Daniel Pineda nos manda estas increíbles fotografías de la fiesta que organizó el año pasado para su pequeña hija, Sienna, totalmente ambientada en el universo de **Mario**. ¿No les gustaría una fiesta similar? ¿Sí?, entonces ¡inviten!







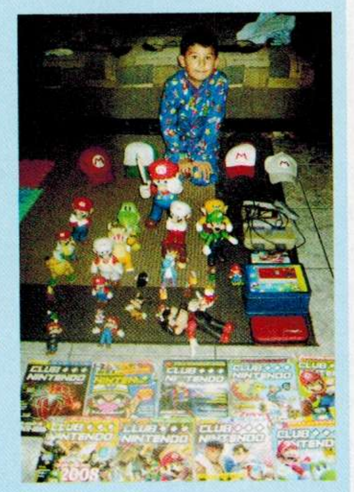


Fans de Mario

Grandes conocedores

Qué buena caracterización la de Luis Fernando Galeana, desde la gorra hasta el bigote es un buen trabajo.





Gabriel Núñez, de Costa Rica, nos muestra los juguetes que ha conseguido y algunos de sus juegos más valiosos.



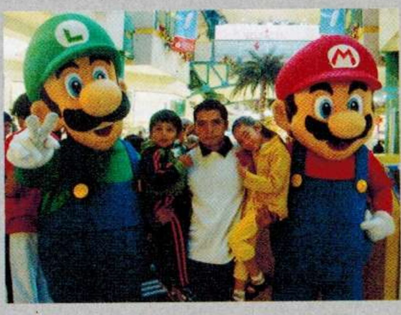
Muy buena foto de Sean Vásquez de Guanajuato, donde deja claro que **Mario** es su personaje favorito.

Luis Matías Robles no duda un segundo en mostrarnos que es un gran seguidor de Nintendo. Desde Chile nos manda esta imagen.



Un gran coleccionista

Años de pasión reflejados en imágenes



Óscar Alejandro Espinosa, del Distrito Federal, nos deja claro que ama este entretenimiento. Posee una gran colección de juegos, accesorios y, claro, revistas Club Nintendo, que ahora son testigos del paso del tiempo en este medio. ¡Felicidades!







Colección

Un gran comienzo

Rodrigo y Daniel Germany son aún pequeños, pero estamos seguros de que con esta pasión lograrán ser grandes videojugadores.



Colección

Muy buen gusto



Danko Olivares nos presenta esta imagen, con parte de la colección que ha juntado a lo largo de los años con su hermana.

Colección Club Nintendo

Un nuevo lector

Sebastián Padilla tiene poco tiempo en este entretenimiento, pero ya ha comenzado con Club Nintendo este camino.



Un seguidor de Mario

Todo un universo

Doris Vergara nos manda la foto de Gabriel Tapia para constatar su gusto por los juegos de **Mario**; tiene bastantes figuras.





Colección

Mario y compañía



Todo mundo esperaba con ansias este gran juego de **Mario**, como Samuel González. ¿Ya terminaste todos los títulos?

Colección Club Nintendo

Sorprendente

Gabino Rodríguez, de California, muestra con orgullo su colección, donde Club Nintendo está presente. Muchas gracias por leernos mes tras mes.





Cosplay

Entrenadores **Pokémon**

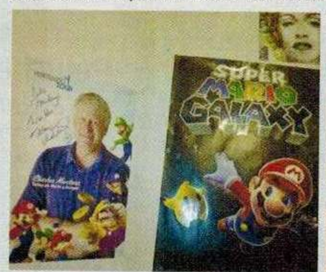
Directamente de Chile, Manuel Mora y Diego Castro nos mandan esta imagen para presumirnos su *cosplay* como entrenadores. Se nota el esfuerzo que hicieron para la caracterización.



Póster autografiado

Por Charles Martinet

Julio García envió estas fotos de sus consolas (NES, Nintendo DS, Game Boy Micro y Wii). También de sus juegos, juguetes, pósters, y por supuesto, no podían faltar las revistas Club Nintendo.









Manualidades

Un gran artista y apasionado de Nintendo

Estas asombrosas figuras de plastilina las realizó Ignacio Fernández, de Chile, quien además nos muestra sus juegos de una de la mejores consolas: el Super Nintendo.







Recreando el mundo de Super Mario Bros.

Llevando la diversión fuera del televisor

José Eduardo Pacheco hizo esta reconstrucción de uno de los escenarios de **Mario**. Sería bueno ver algunas más.



Colección

Pequeño entrenador

Se nota que la fiebre amarilla está de regreso. Si no nos creen, chequen esta foto de Martin Kalawski.



Colección

Banda musical

Camili, Francisco y Rodrigo Clift son unos auténticos rockeros. Desde Chile nos muestran esta foto de las reuniones que tienen para jugar.



Colección

Abrazando el presente

Se nota que nuestro amigo Luis Alberto Núñez es amante de las consolas portátiles. Seguro ya espera su Nintendo 3DS.



Arte del mes

Trabajos artísticos de nuestros lectores



Ramsés Bencosme nos deslumbra con este dibujo de **Amaterasu**, del gran juego de Capcom, Okami.



Diana Laura Cruz, de León, Guanajuato, nos manda este dibujo de la **Princesa Zelda**, de **Wind Waker**.



Para Luis Ángel no hay mejor juego que **Mario Strikers**. Se puede apreciar un gran trazo en su obra, ¿no es así?



Desde Sabinas, Coahuila, llega esta gran obra. Desafortunadamente, no incluía nombre, pero es un trabajo excelente.



Mario nunca dejará de volar, como nos lo demuestra este dibujo de Érick Reyna, de Monterrey. Felicidades.



Un gran futuro

Peluches Nintendo

Toda colección debe tener algunas figuras de nuestros personajes favoritos, como lo hacen Roberto y Diego Gill.



Colección

Deportista

Por lo que podemos ver, Francisco es un gran jugador de **Wii Sports**.

Conductores responsables

La diversión está en ellos.







Juan León Páramo tiene una habitación donde al entrar inmediatamente se nota que es un videojugador en la extensión de la palabra.

Colección Club Nintendo

Tomando el control

Gerardo, Joaquín, Hernán e Ignacio, posando junto con un Nintendo 64 desde tierras andinas.



Gerardo Luis Valera nos muestra la colección que tiene de Nintendo y algunas revistas.



Colección

Club Nintendo

Benjamín Ismael ya es un gran seguidor de Nintendo. Como puedes apreciar, nos sigue desde hace tiempo.





Colección

Juegos y revistas

Elías Negrete nos muestra su "pequeña" colección. Se nota que tiene mucho tiempo en este pasatiempo.





Colección

Figuras y consolas

En Nayarit, Dariel tiene ya bastantes artículos de colección de sus videojuegos favoritos, incluyendo un Wii rojo.

Coleccionistas retro

Pareja de conocedores

Betsabé y Lalo nos mandan estas fotos donde muestran las consolas, juegos y revistas que han adquirido en varios años.









Colección

Crossover de ensueño

¿Se imaginan un juego donde combatan personajes de anime y videojuegos? Pues Jahel Fernández lo ha hecho posible.





Colección

Juegos clásicos



Desde las lejanas tierras de Honduras, nuestro amigo Ramón Najar muestra sus pertenencias, entre las que destaca un **Sonic** Plateado.

Colección

De todo un poco

No cabe duda de que el Nintendo 64 sigue siendo de las consolas favoritas. Aquí podemos ver el sistema de Josué Alexis Cornejo.



Una mirada al pasado

Donkey Kong en Atari

Alexandra Rivera y su hermano aún conservan sus juegos clásicos de Atari. Destaca aquella versión de **Donkey Kong**, que ya es de colección.





Entrenadora Pokémon

Los dibujó a todos

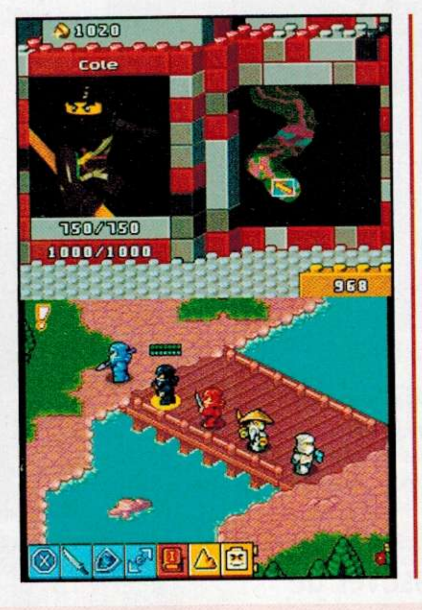
Nuestra amiga Paola Olivares Tapia nos muestra que es una gran seguidora del concepto de Satoshi Taijiri, vean sus figuritas y dibujos. ¡Sigue así!

última página

Por ahora hemos cerrado la edición de mayo de Club Nintendo. Pero no te preocupes, en el próximo número tendremos más información, que será de gran importancia para todas las consolas de Nintendo. Daremos espacio a diversos títulos que vienen para el Nintendo 3DS y, claro, abordaremos reportajes especiales que serán de tu interés, además de las secciones tradicionales. Como siempre, te recuerdo que nos puedes escribir vía correo tradicional o a través de nuestro correo electrónico clubnin@clubnintendomx.com, para que nos des tus opiniones sobre la revista, de lo que no te gusta o quieras saber. ¡Nos leeremos en junio!

LEGO Battles: Ninjago (NDS)

Construye tu propia armada y pelea contra los enemigos para convertirte en el maestro del Spinjitzu mientras vas recuperando las poderosas armas y restaurando la armonía del mundo en **LEGO Battles: Ninjago**. A lo largo de las acciones deberás enviar a tus tropas a través de emocionantes misiones para enfrentar a las siniestras fuerzas de **Skulkin**. Lo mejor de todo es que incluso podrás tomar el control de las fuerzas enemigas para cambiar radicalmente la situación y objetivos. Otra de las ventajas es que presenta modo *multiplayer*, que logra que te conectes con tus amigos para entrar en feroces batallas donde demuestres quién es el mejor estratega en esta intensa aventura de LEGO.



Captain America: Super Soldier (Wii)

Cada vez son más los superhéroes que aparecen en la pantalla grande. Ahora, la compañía Marvel está preparando el terreno para dar paso a **The Avengers**, cinta que reunirá a los personajes más populares de la marca, tal como ha ocurrido en cómics y videojuegos (había uno muy bueno para Arcadia). Pero antes de que eso ocurra, primero veremos en pantalla al **Capitán América**, un supersoldado que contará con adaptación para Wii, Nintendo DS y Nintendo 3DS. Tendrá sus detalles particulares, pero en cada consola destacará el uso de los recursos y la congruencia entre lo que veremos en pantalla grande y lo que jugaremos en la comodidad de nuestras salas.



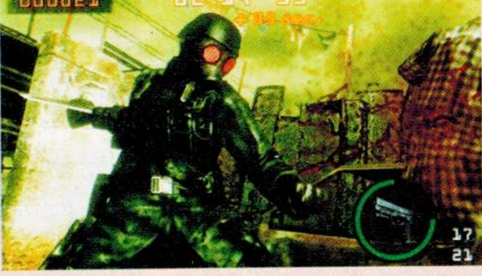
Por supuesto, uno de los villanos a vencer será **Red Skull**, quien se hará acompañar de su armada de soldados mortales, pero con la ayuda de tu escudo no tendrán mucha oportunidad. La versión para Wii está siendo desarrollada por High Voltage Software y contará con una gran interacción con el Wiimote para controlar el cursor principal del juego, como por ejemplo para arrojar el escudo en dirección específica, e incluso atacar múltiples objetivos.



Resident Evil 15 aniversario

Desde 1996, la franquicia creada por Shinji Mikami ha provocado múltiples reacciones entre los videojugadores con las diferentes versiones de esta interesante historia de zombis. El presente año se cumplen los primeros 15 años de que **Jill Valentine**, **Chris Redfield**, **Rebeca Chambers**, **Albert Wesker**, **Barry Burton**, **Brad Vickers** y **Joseph Frost** recibieran la misión de investigar qué ocurría en las colinas de Raccoon City, debido a que el equipo Bravo se había sumado a las numerosas y misteriosas desapariciones que se habían reportado.

Con ese argumento inició uno de los títulos que se ha mantenido vigente desde su estreno, y que ha expandido sus horizontes y narrando la historia no sólo de los miembros del equipo Bravo y Alpha, sino también de nuevos personajes que se han sumado a esta terrorífica situación generada a raíz de la "accidental" fuga del T-Virus. Para celebrar, en CN prepararemos un artículo especial donde te platicaremos de lo que ha significado la franquicia de **RE**. También, sobre los nuevos títulos para Nintendo que llegarán próximamente, siendo **The Mercenaries**, para N3DS, el más cercano a estar entre nuestras manos.

NOTA: La aparición de los títulos puede variar dependiendo de los cambios de fecha de lanzamiento o circunstancias ajenas a la revista Club Nintendo.